FLOCONS DE SANG



Par CROC

Extension N°1 pour Bloodlust

INTRODUCTION

Création: CROC.

Background: G.E. Ranne et CROC.

Nouvelles: G.E. Ranne et CROC.

Scénarios: CROC et G.E. Ranne.

Mise en page: CROC.

Corrections: G.E. Ranne.
Couverture: Frank Frazetta.
Logo: Thibault "Move" De Latouanne.
Cartes: Philippe Mouret.
Dessins intérieurs: Varanda.
Conseils divers: Pierre Rosenthal, G.E. Ranne et Stéphane Bura.
Aide précieuse mais néanmoins secondaire: Christian Cirri.

Sommaire

"Ce qu'est la jalousie ?" répéta doucement la vieille femme en tournant la cuillère dans l'immense marmite fumante. "Ce qu'est la jalousie..."

Dehors, le vent sifflait et faisait battre les minces vitres des fenêtres. La neige dégringolait comme s'il fallait qu'elle se dépèche, vite, vite, avant de se faire rattrapper par le froid. Les yeux très bruns de la vieille femme suivirent un temps les arabesques sur la fenêtre.

"La jalousie est un sentiment venu d'ailleurs, mes enfants. Un sentiment plus mordant que la glace qui est dehors, plus dur que le froid sur un enfant abandonné. La jalousie ne devrait pas exister. Elle détruit et elle arrache..."

C'était il y a longtemps, plus d'une trentaine d'années maintenant. Lokae était alors ronde comme la chaleur du feu et ses yeux en avaient la lumière. Dans sa tribu, les hommes étaient forts et courageux, et Lokae aimait se réfugier entre leurs bras. Elle avait dansé toutes les danses de l'amour, elle avait chanté toutes les musiques du désir et la vie était belle en ces jours là.

Un soir où Lokae était allongée sur des fourrures et mordait dans un Niis tendre et ventru, Moulän s'approcha d'elle avec un sourire enchanteur. Moulän était le cousin de Lokae par sa mère et Lokae avait toujours aimé son regard rieur et sa manière de plisser légèrement les yeux quand un membre de la tribu disait une chose stupide. Il faisait froid cette nuit là et Lokae et Moulän se réchauffèrent mutuellement, et ce fut une nuit très tendre dont Lokae devait à jamais garder le souvenir. Le lendemain et les jours qui suivirent, Lokae et Moulän ne se quittèrent plus. Ils dormaient ensemble et faisaient la chasse ensemble, il mangeaient ensemble et chantaient à deux voix les mélodies de la tribu.

La première ombre sur le flanc d'Œphis fut passagère, et Lokae crut pendant quelques temps qu'elle n'avait été qu'illusion. Alors que Moulän était parti amener des fourrures au frère de son père, qui était âgé, Lokae avait passé la nuit avec son vieil ami d'enfance, Loros à la peau couleur de miel. Quand Moulän était revenu et les avait trouvés assoupis dans les bras l'un de l'autre, Lokae avait cru apercevoir un éclair étrange dans les yeux de son cousin. Elle s'était approchée de lui pour voir s'il était malade, et Moulän l'avait attrappée soudain et l'avait serrée très fort, comme s'il revenait d'un voyage long de plusieurs lunes. Puis le bonheur était revenu dans son regard, et de nouveau les jours avaient coulé.

Mais l'expression étrange était revenue... c'était quelques mois plus tard, à un moment où Lokae était heureuse de passer certaines de ses soirées dans les bras de Loros. Elle avait retrouvé Moulän assis dehors, des larmes dans les yeux. Celui-ci s'était jeté dans ses bras et avait commencé à lui parler... Il était malade, disait-il, et ne savait comment soigner cette maladie. Car il se sentait d'étranges serrements de coeur quand Lokae n'était plus là, et pire encore quand elle était dans les bras d'un autre, comme s'il était le père et que Lokae était sa fille et qu'il soit inquiet pour sa santé. Je ne peux me guérir, ajouta t-il, et je ne peux rester ainsi, car la flamme est dans mon esprit et me brûle. Je vais partir et descendre vers le Sud, voir d'autres paysages et d'autres femmes qui ne me tourmentront pas comme ton image me tourmente.

Et ce fut comme Moulän l'avait dit, et le lendemain il fit son bagage, prit un poney sombre comme les brumes de son cerveau et disparut à l'horizon. Il laissa Lokae si douloureuse qu'elle ne put pendant longtemps toucher un autre homme car Moulän avait fait niche dans ses yeux à tel point qu'elle ne pouvait pas regarder le visage d'un autre sans voir celui de son ancien amant.

Les lunes passèrent, et la peine de même, et Lokae et son ami Loros se mirent à chasser ensemble comme au temps de Moulän. Et Lokae se demandait si lui aussi n'allait pas tomber malade et partir loin d'elle, mais ce n'était pas le destin de Loros. Car une nuit où il faisait très froid Moulän réapparut, provoqua Loros en duel pour une raison fausse et le tua dans le cercle de neige, à peine deux heures après avoir passé le seuil qu'il n'avait pas foulé depuis trois années. Lokae était comme stupéfaite, et ne comprenait pas encore bien que son ami était mort quand Moulän s'approcha d'elle.

Il lui parla longuement et gentiment, de coutumes et de lois d'un étrange pays où les femmes n'avaient qu'un seul homme, et où les amants devaient rester attachés l'un à l'autre jusqu'à ce que la vieillesse et la mort les dessèchent. Mais Lokae n'écoutait pas, elle ne voyait que le sang sur la neige et son poignard de Moulän. Elle se mit à crier alors, et le nom de Loros revint plusieurs fois dans sa bouche, et Moulän se mit à la frapper avec son poing jusqu'à ce qu'elle tombe par terre et ne voit plus que le noir et que les autres hommes de la tribu se mettent entre eux et attrapent Moulän par le bras en lui disant d'arrêter.

Quand elle se réveilla, sa mère soignait ses blessures et la berçait comme quand elle était enfant, et Moulän était parti.

Il ne revint plus jamais, et Lokae dit à tout le monde qu'elle en était heureuse, mais c'était pourtant son visage et non celui de Loros qu'elle continua à voir dans ses rêves, pendant de longues, très longues années.

LES REGIONS DU NORD

L'homme en armure de plaques s'approcha des créneaux et regarda au loin, bien au delà du rideau d'arbres dont la couleur verte tranchait avec le blanc de la neige. Il leva la face avant de son heaume d'apparat et, les mains bien calées sur sa ceinture de cuir ouvragée, se mit à parler d'une voix forte et charismatique:

- Tout ce que nous contemplons aujourd'hui sera bientôt partie intégrante de l'Empire Vorozion. Nous sommes l'avant-garde du royaume, du conseil des Vorhs. Nous apportons la vérité et la justice. Nous apportons la mort.

Le petit homme au regard fuyant et au costume en tissu bleu foncé se contenta d'écrire avec soin tout ce que le Venicius venait de dire, sans oser poser de questions ou émettre une remarque. C'est un jeune Ventor qui, sûrement poussé par un sentiment de peur bien compréhensible, se permit de lui adresser la parole:

- Venicius Millius, puis-je poser une question ?
- Oui.
- Mais des hommes vivent dans ces forêts et ces montagnes... Ce ne sont pas des Vorozions.
- Ils sont déjà Vorozions, mais ils ne le savent pas encore.

Les régions du Nord de Tanæphis sont de grandes étendues de forêts de conifères et de plateaux enneigés. En outre, ces régions possèdent les chaînes de montagnes les plus hautes et les plus sauvages de tout le continent. C'est d'ailleurs là que les nains, maintenant disparus, avaient élu domicile. Nombreux sont ceux qui ont tenté de retrouver leurs traces... Sans succès.

Pays froid et inhospitalier, les régions du Nord abritent cependant deux peuples et des dizaines de types d'animaux différents. Les quelques descriptions qui suivent vous permettront de faire vivre cette région et d'y faire se promener les personnages de vos joueurs. Vous disposerez pour cela de:

- Une description du territoire aussi bien géologique que botanique. Vous saurez tout sur les risques encourus dans ces régions (avalanches, tempêtes de neige, etc...) et sur la façon de se protéger du froid, de la neige et de différentes autres catastrophes naturelles.

- Quatre cartes qui décrivent avec précision les terres froides et arctiques du continent (dans la lignée de l'atlas des règles du jeu, page 72 à 78 du livret 1). Vous y trouverez les noms des fleuves, des villes, des villages et des montagnes (le tout en langage Piorad bien évidemment puisque les Thunks ne possèdent pas d'écriture). Y sont aussi indiquées les principales voix de communication (d'anciennes routes construites par les nains et réparées par les Piorads par la suite).

- La description des dix créatures les plus communes de cette région. Vous trouverez aussi les caractéristiques de ces animaux (à ce sujet, notez que les dommages indiqués ne sont modifiés d'aucune option de combat. Une attaque brutale causera donc des dommages plus importants et une rapide causera des dommages plus faibles).

Description

Les paysages des régions du nord de Tanæphis sont grandioses et de toute beauté pour le spectateur qui ne redoute pas la morsure du froid de ces contrées. Les forêts y sont plus touffues et les montagnes plus hautes. La neige y est plus épaisse et les hommes y sont plus forts. En un mot comme en cent, le nord est "excessif". Tout y est excès, le climat, la végétation, la faune et bien sûr les humains qui y vivent.

La neige quasi-permanente (sauf dans le sud de ces régions et d'ailleurs uniquement en été) recouvre toutes les dénivellations d'un somptueux manteau de fourrure blanche. Comme le disent certains Piorads lorsqu'à jeun on leur demande ce qu'ils trouvent de plus beau:

"Notre pays, le manteau blanc qui le recouvre: Le sang est beaucoup plus vif lorsqu'il coule dans la neige."

La végétation arctique est presque uniquement composée de lichens et de mousses diverses. La seule exception notable est la présence d'énormes masses d'arbres à feuilles persistantes qui couvrent une grande partie de ces régions. L'été, et plus particulièrement dans le sud, la couche de neige change imperceptiblement de couleur et des milliers de brins d'herbes vont remplacer la neige. Ces plantes forment d'énormes étendues de toundras où les herbivores viennent se nourrir. L'hiver, les créatures qui ont besoin de plantes pour se nourrir descendent dans les régions moins froides ou se contentent de dévorer le lichen et les jeunes pousses des arbres à feuilles persistantes.

Conditions climatiques

Les régions du nord possèdent deux types de climat différents: Le climat arctique et le climat froid. Les quelques tables ci-dessous vous permettront de définir à tout moment la température de l'endroit où se trouvent vos joueurs et ce, quelque soit la saison:

Climat froid	Température (moyenne)	Température (aléatoire)
Printemps	+0°	2d6-7°
Eté	+5°	2d6-2°
Automne	-5°	2d6-12°
Hiver	-15°	2d6-22°

Climat arctique	Température (moyenne)	Température (aléatoire)
Printemps	-10°	2d6-17°
Eté	-5°	2d6-12°
Automne	-15°	2d6-22°
Hiver	-30°	2d6-37°

Vous noterez que quelque soit le moment de l'année, il ne fait jamais plus de 0° dans les régions arctiques (et quelquefois même moins de 30°) et que dans les climats froids, la température maximale n'excède pas 10° (alors qu'elle peut descendre en dessous de 15°). Ces chiffres peuvent cependant être légèrement modifiés par l'endroit précis où se trouvent les personnages.

Exemple: Les vents marins peuvent augmenter légèrement la température des régions qu'ils touchent (mais pas de plus de 2°). Dans le même ordre d'idée, il fait toujours plus froid en montagne (jusqu'à 10° de moins).

Précipitations

On distingue deux types de précipitations dangereuses: Les tempêtes de neige et les avalanches.

Tempêtes de neige: Bien que le climat normal des régions du nord soit rude, il l'est encore plus lorsqu'une tempête de neige décide de se lever. La visibilité descend rapidement en dessous des dix mètres et la température chute immédiatement de 1d6°. La tempête dure en moyenne 2d6 heures mais il est possible qu'elle dure plus de 24 heures (surtout en hiver). Si les personnages pris dans cette tourmente ne réussissent pas un jet (au moins un) de Connaissance Thunk "Survie en milieu hostile froid" moyen, ils ne pourront pas se déplacer sans risquer de se perdre complètement. La tempête elle même ne cause aucun dommage mais limite sensiblement l'utilisation des armes à distance (dix mètres maximum de portée et un modificateur de -50% au toucher) et des armes de contact (avec un modificateur de -10%). Notez que les Piorads et les Thunks sont habitués à combattre dans de telles situations et que les modificateurs sont, pour eux, respectivement de -25% (armes à distance) et de +00% (armes de contact).

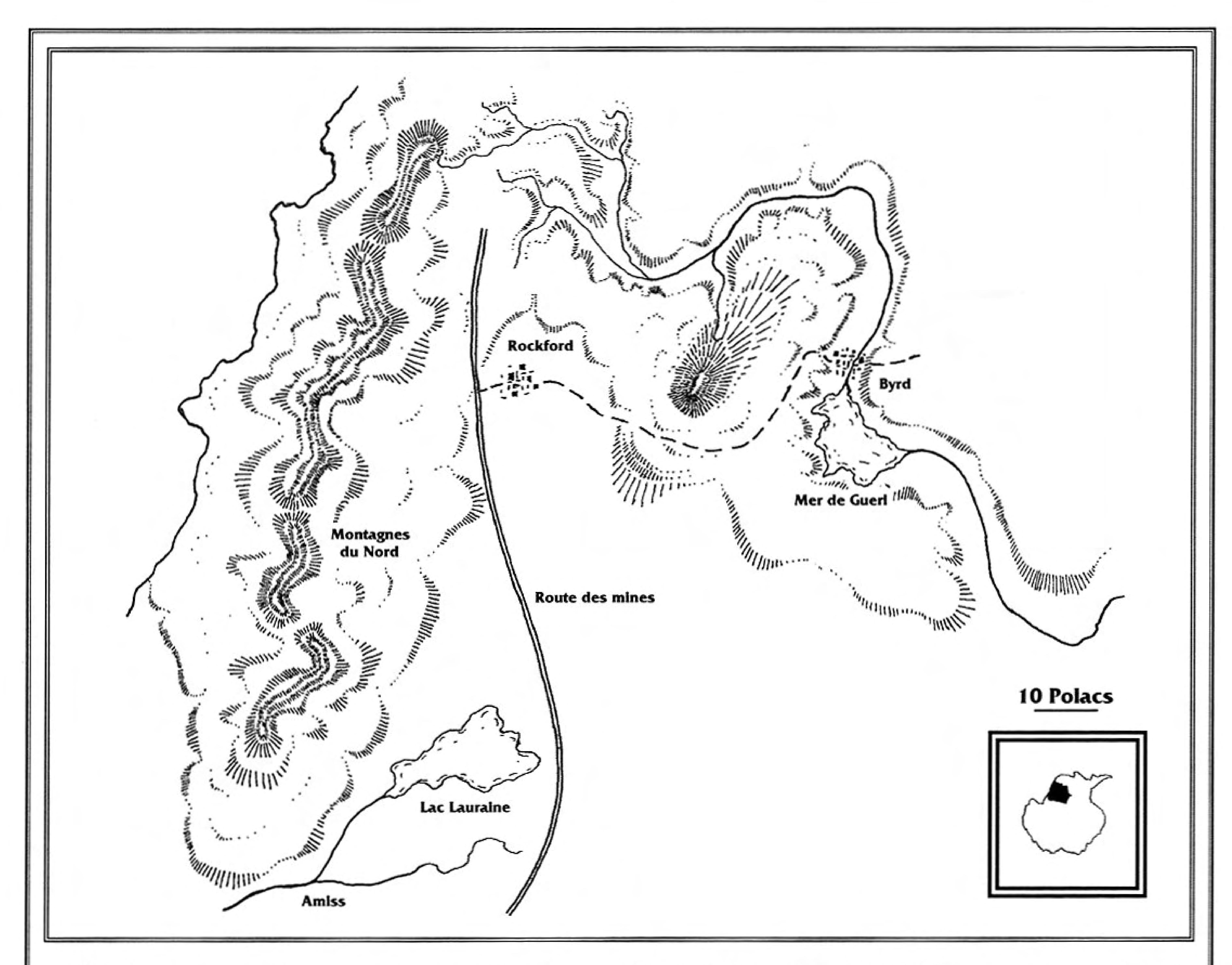
Avalanches: Dans certains endroits montagneux une simple vibration (petit tremblement de terre par exemple) ou un son strident (un cri) peuvent déclencher une avalanche. Un jet de Connaissance Thunk "Survie en milieu hostile froid" moyen doit être jeté toutes les heures pour ne pas se déplacer sur un endroit "à risques". Dans le cas contraire, on estime qu'il y a 5% de chances par heure qu'une avalanche se déclenche. Les effets exacts de cette précipitation sont très aléatoires puisqu'ils dépendent surtout de l'endroit où se trouve le personnage. Malgré une rumeur persistante, il est impossible d'esquiver ou même de parer une avalanche. La table ci-dessous vous permettra de connaître rapidement les effets de cette catastrophe sur votre personnage:

d%	Effet
01-50	Plus de peur que de mal, le personnage est indemne.
51-75	Le personnage est légèrement enseveli. Il subit 2d6 points de dommages (l'armure non-magique ne compte pas). Il est assommé pour 3d6 minutes.
76-95	Le personnage est entièrement enseveli.* Il subit 4d6 points de dommages (l'armure non-magique ne compte pas). Il est assommé pour 6d6 minutes.
96-00	Le personnage est entièrement enseveli.* Il subit 6d6 points de dommages (l'armure non-magique ne compte pas). Il est assommé pour 1d6 heures.

*: Le personnage doit être déterré par une tierce personne avant une heure. Si ce n'est pas le cas, il subit 2d6 points de dommages (l'armure non-magique ne compte pas) par 30 minutes passées sous la neige.

Autres dangers

Les baies sauvages dangereuses sont très rares dans les régions nordiques mais elles existent bel et bien. On peut estimer qu'un personnage qui mangerait toutes les baies qu'il trouverait sans distinctions aurait 5% de chances d'en manger une qui soit empoisonnée. Il subirait alors l'attaque d'un poison de Puissance 1d6 (ce qui n'est normalement pas très grave). Un personnage qui réussirait un jet de Connaissance Thunk "Survie en milieu hostile froid" facile peut éviter de manger ces baies et un autre jet de Connaissance Thunk "Survie en milieu hostile froid" difficile permet de ramasser assez de baies dangereuses en une heure pour confectionner une dose de poison de Puissance 1d6. Le seul problème reste que le poison ainsi fabriqué doit être ingéré (il est rare d'un Piorad accepte, en plein combat, des baies qui lui sont offertes par un Thunk, même si ce dernier lui sourit de toutes ses dents).



Régions du nord: Les royaumes Piorads

Ces régions froides sont le lieu de vie de 75% des Piorads. Les deux grandes villes abritent à elles deux environ 500.000 personnes (à peine 3% de toute la population Piorad). Les Thunks y sont présents mais assez rares (ce sont la plupart du temps des pillards qui comptent attaquer les villages Piorads isolés).

Les Montagnes du Nord: Ce lieu est le symbole du mystère et de l'aventure pour tous les peuples de Tanæphis et surtout pour les Piorads. En effet, c'est sous cette immense chaîne de montagnes que vivaient, il y a des milliers d'années, les nains. L'activité volcanique et les tremblements de terre sont fréquents dans cette partie de Tanæphis.

Lac Lauraine: C'est autour de ce grand lac que la plupart des pêcheurs Piorads se retrouvent après leur long périple annuel (ils pêchent la plupart du temps sur toute la côte Nord-Ouest du continent et passent l'hiver au bord du lac où quelques marchands viennent leur acheter leurs poissons qu'ils ont préalablement fait saler.

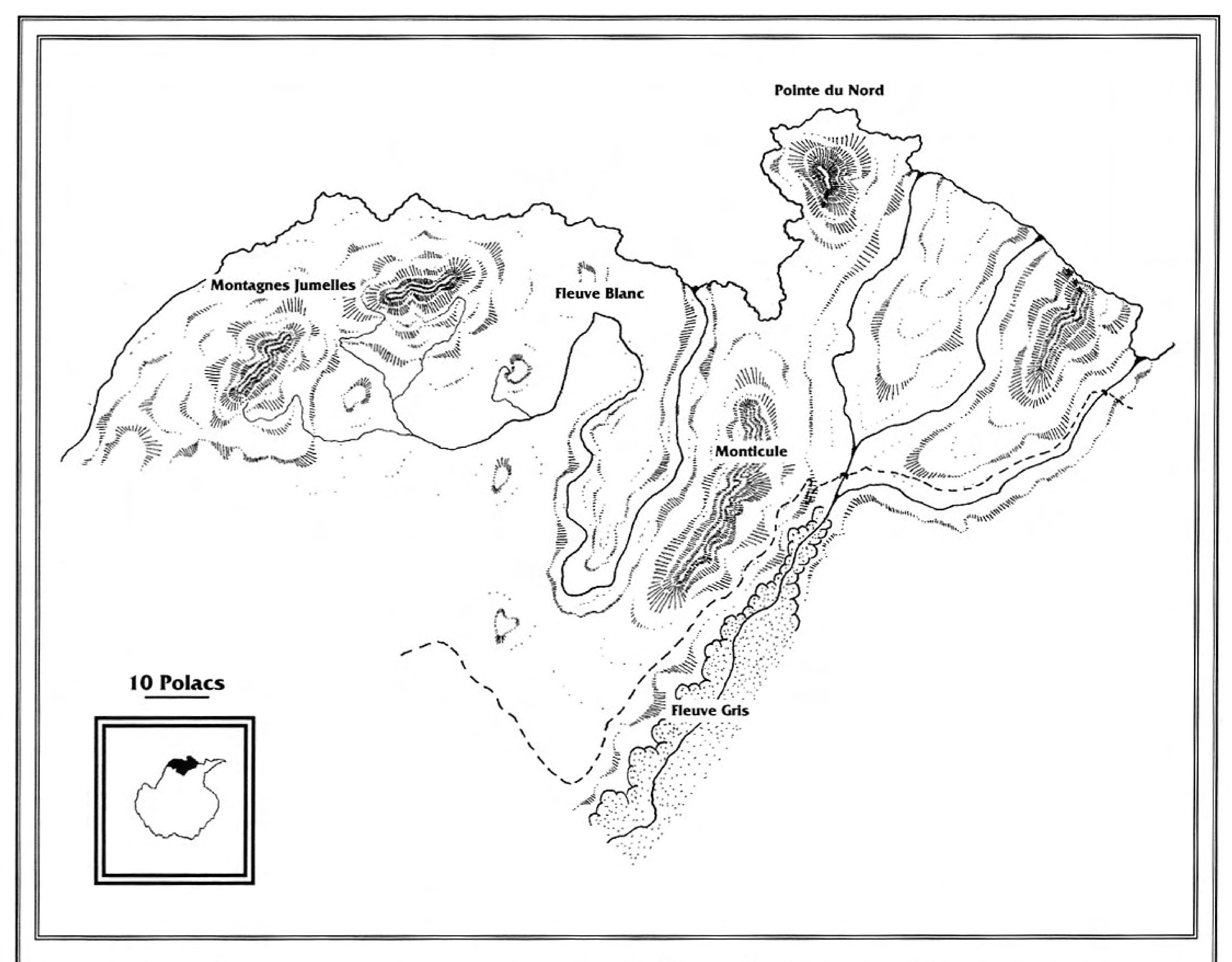
Rockford: Cette ville de 300.000 âmes est la capitale de la nation Piorad. C'est avec Byrd le seul endroit, relativement civilisé de cette région. Le terme civilisé signifie simplement qu'un non-Piorad peut s'y rendre sans risquer d'être agressé en permanence.

Byrd: Abritant plus de 200.000 personnes, Byrd est la deuxième ville importante des royaumes Piorads. La proximité de la Mer de Guerl fait que le climat y est toujours assez chaud (5 degrés de plus qu'ailleurs, jusqu'à un maximum de 10 degrés). Le principal défaut de cette ville est aussi du au lac: La fumée qui s'en élève forme un brouillard quasi-permanent très génant à la longue.

Mer de Guerl: Ce lac énorme a la particularité de posséder une eau à une température quasi-constante de 10 degrés. On pense qu'un réseau de sources géothermiques permet que la température reste toujours la même, quelque soit la saison. La condensation qui s'élève en permanence du lac pendant les mois d'hiver et d'automne forme une sorte de "Fog" qui a fait la réputation de Rockford.

La route des mines: Ces pistes couvertes de larges dalles de pierre sont des constructions naines améliorées et nettoyées par les Piorads. Ceux-ci rackettent ensuite les marchands et les voyageurs qui les empruntent pour être récompensés de leurs travaux.

Amiss: Ce fleuve, qui prend sa source en partie dans le lac Lauraine, est utilisé par la guilde des Navigateurs pour faire du commerce avec les habitants des bords du lac sans risquer d'être agressés par des pillards Piorads. Elle se jette dans la mer au niveau de Macmurdo, la célèbre ville-franche.



Régions du nord: Les deux fleuves

Cette grande région sauvage est occupée aussi bien par les Thunks que par les Piorads. C'est d'ailleurs à cet endroit que se déroulent les batailles les plus sanglantes et les plus dures. On compte cependant environ trois fois plus de Piorads que de Thunks et il est donc évident que ces derniers se cachent aux endroits les plus inhospitaliers (dans les montagnes la plupart du temps). Les deux fleuves sont le lieu de prédilection des Piorads qui bâtissent tout au long de leurs lits leurs petits villages rustiques.

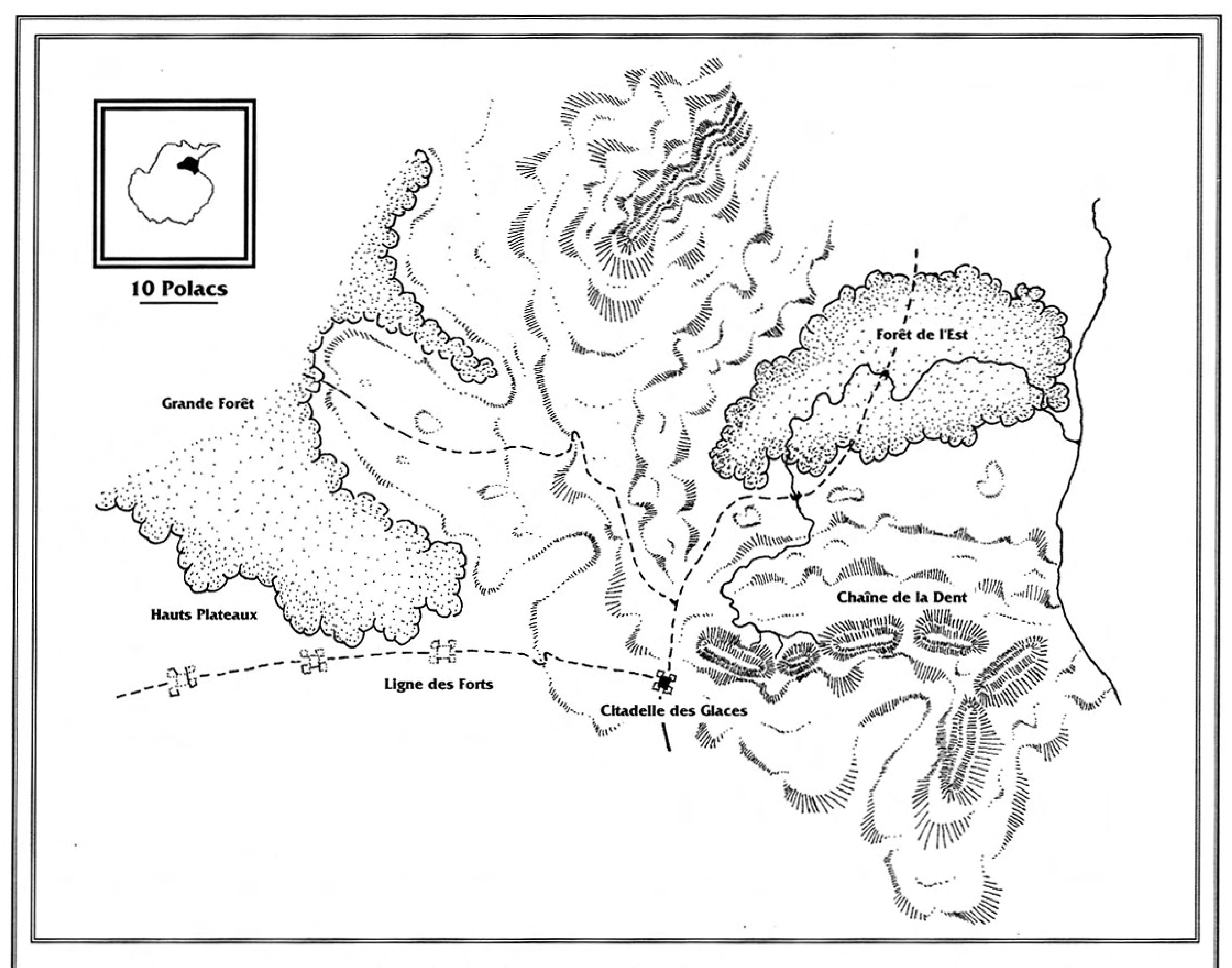
Le Fleuve Blanc: Ce fleuve qui serpente dans les montagnes du Nord est presque tout le temps encaissé dans de grandes falaises abruptes. Lorsque le cours d'eau s'aggrandit et que la grève est assez large pour construire quelques maisons, les Piorads y fondent un village.

Le Fleuve Gris: L'eau de ce fleuve, à la différence du lac d'où il est issu, n'est pas plus chaude qu'ailleurs (elle refroidit régulièrement et rapidement dès qu'elle sort du lac). Une grande partie du fleuve est entourée par l'immense forêt de conifères qui couvre une grande partie des régions du Nord. Les Piorads y construisent de nombreux villages, et même si la proximité des arbres ne leur permet pas toujours d'utiliser efficacement les Chagars contre les Thunks et les loups, il y fait tout de même bon vivre (enfin au moins meilleur qu'ailleurs).

Le Monticule: Cette petite chaîne de montagnes, coupée des autres par le lit des deux fleuves est le repère quasi-permanent des nombreuses unités de combat Thunks. Cachés dans un réseau de cavernes (naturelles), ils ont construit, au fil des années, de nombreuses fortifications et pièges à l'intention des Piorads trop courageux. Ces derniers estiment que ce danger est trop peu important pour se donner la peine de nettoyer l'endroit. Ils ont tort car il suffirait d'un nouvel Homme aux ours pour que cette forteresse naturelle devienne le point de départ d'une nouvelle révolte.

Pointe du Nord: On dit que cette montagne est l'endroit le plus au Nord et le plus élevé de tout Tanæphis. Il semble que cela soit vrai. Il semble aussi que cet endroit soit fortement influencé par les lunes et que toute personne qui s'y trouve soit comme possédée par le mouvement de ces trois corps astraux. L'effet ne parait pas avoir durable et il n'est pas rare que les porteurs d'armes dont la lame est formée par une météorite d'une des lunes y fassent un petit pélerinage. "L'éclipse de lune" y tient même quelquefois des réunions (pas plus d'une fois par an) même si cette région est trop dangereuse pour de nombreux porteurs débutants.

Les montagnes jumelles: De tous les sommets des montagnes du Nord, ce sont les plus hauts (après la pointe du Nord. Il est certain que les nains habitaient autrefois à cet endroit mais aucune trace réelle n'en a jamais été retrouvé.



Régions du nord: La Grande Forêt

Cette région sauvage est la moins peuplée des quatre. Elle est habitée aussi bien par des Piorads que par des Thunks mais les quelques villages qui s'y trouvent sont très souvent l'objet d'attaques de la part du camp adverse ou de soldats Vorozions qui trouvent dans ces pillages matière à "punir" ceux qui ne font pas partie de leur glorieux empire. Les Hauts Plateaux abritent même les descendants des colons Derigions (arrivés là à l'époque de leur apogée, il y plus de cinq cent ans).

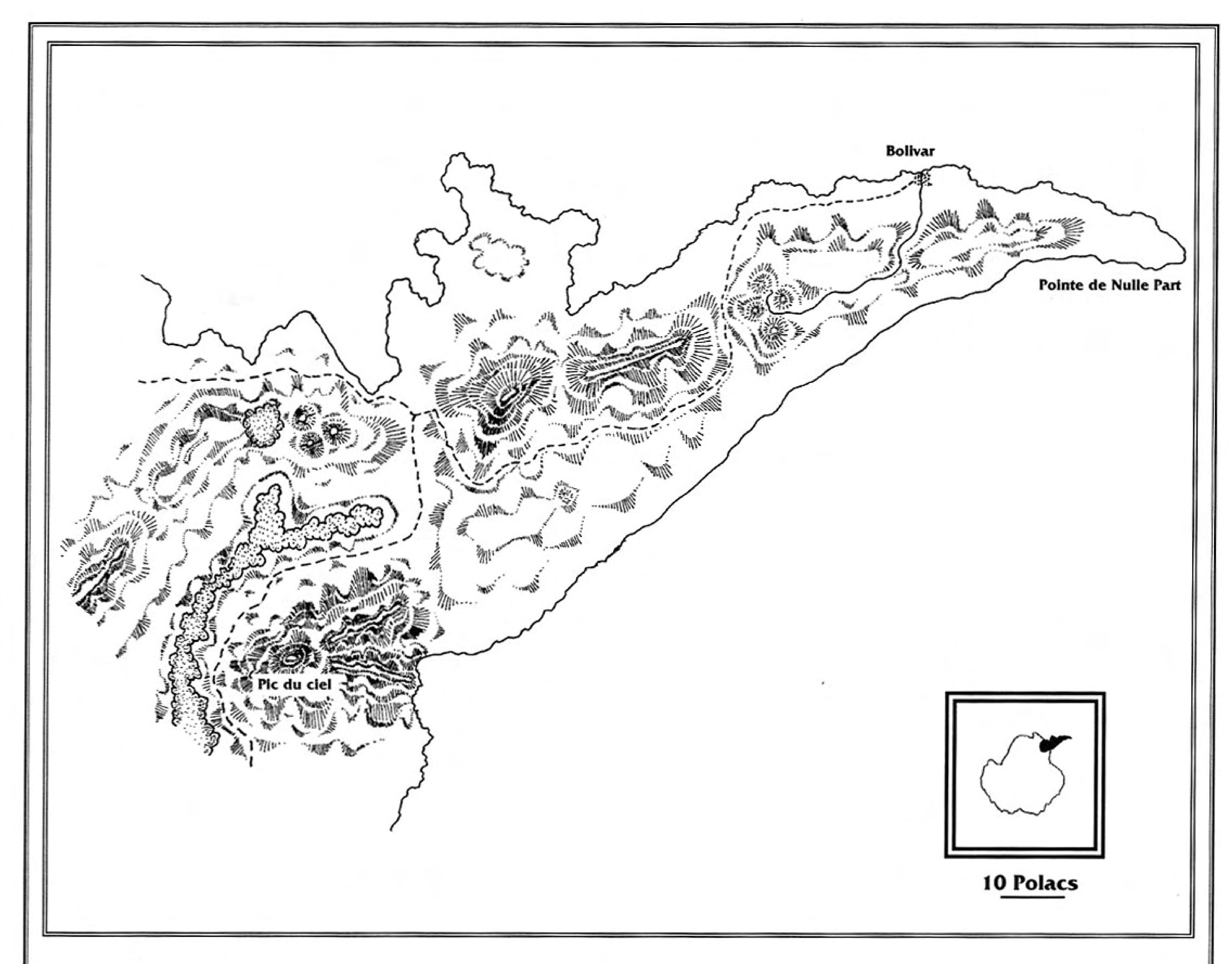
La Chaîne de la Dent: C'est le seul endroit où les armées Vorozions (ou plutôt les mercenaires qu'ils engagent pour faire ce sale boulot) tentent petit à petit de gagner du terrain. Des colons sont quelquefois envoyés là-bas, protégés par des soldats, mais ils ne survivent pas longtemps aux conditions climatiques désastreuses et aux attaques incessantes des pillards Piorads et Thunks.

Les Hauts Plateaux: Cette région de prime abord accueillante est très souvent pillée par les armées Piorads qui se rendent à Pôle, et les quelques rares villages qui s'y trouvent sont bien souvent pauvres et décrépis. Leurs habitants ne sont ni Piorads ni Thunks mais des descendants des colons Derigions (ils gardent de leurs origines une incapacité quasi-maladive à se défendre contre les Piorads ce qui n'arrange pas leurs affaires).

Grande Forêt: Lieu de vie d'immenses hordes de loups, la Grande Forêt est tout de même un endroit où il fait bon vivre. La nourriture y est abondante et l'eau potable facile à trouver. Le décor est grandiose et, qui plus est, il est rare que les Piorads s'y aventurent profondément (les Chagars ne peuvent pas charger et combattre efficacement lorsque les arbres sont trop proches les uns des autres). On y trouve donc une forte proportion de Thunks.

La ligne des Forts: De tous les édifices défensifs érigés par les Derigions à partir de 247 Ap. Neinnes sur ordre de l'Impératrice Villæssa, il ne reste plus que la Citadelle des Glaces maintenant dirigée par les armées Vorozions (voir à ce sujet le scénario de la boite de base). Les autres forts (4 au total) sont désormais en ruines et abritent souvent des unités mercenaires ou des brigands. Des créatures plus dangereuses et mystérieuses encore s'y cachent aussi. Ces forts sont sans aucun doute les endroits les plus dangereux de cette région.

Forêt de l'Est: Cette grande masse végétale abrite de nombreux villages Thunks. Ceux qui habitent à cet endroit sont souvent très bien armés et déterminés à résister aussi bien aux Piorads qu'aux loups. Ils sont à la limite des terres Thunks et savent que toute invasion ennemie passera d'abord sur leurs territoires, mais le cadre et le climat étant idéaux (tout proportion gardée), ils comptent bien résister le plus longtemps possible (et ils y arrivent très bien).



Régions du nord: Terres Thunks

Cette région est certainement la plus inhospitalière, non seulement du nord mais de tout le continent de Tanæphis. Le climat y est rigoureux (c'est le moins que l'on puisse dire) et la faune et la flore quasi-inexistantes. La population y est presque entièrement Thunk (quelques villages Piorads réussissent quelquefois à s'implanter dans la partie sud-ouest mais cela reste rare.

La géographie est ainsi faite que les Piorads ont beaucoup de mal à utiliser leurs Chagars pour combattre leurs ennemis et que les Thunks ont beaucoup plus de facilité à se déplacer avec leurs poneys. Ce qui équilibre donc un peu les forces en présence (n'oubliez pas qu'il y a trois fois plus de Piorads que de Thunks et même si ces derniers sont spécialisés dans la guérilla, il leur arrive de combattre lors de batailles rangées).

Bolivar: Seule ville importante du peuple Thunk, Bolivar abrite 80.000 habitants. On y trouve des tavernes, des magasins (où on ne procède que par troc) et tout ce qui fait une cité digne de ce nom. On peut signaler aussi qu'étant la plus grande, cette ville devrait être la capitale, si ce mot avait un sens pour les Thunks. Leur organisation tribale fait que ce terme est, non pas inconnu, mais impossible à utiliser. Le jour où la nation Thunk sera organisée, elle pourra certainement prendre le pas sur les Piorads. En attendant...

Pointe de Nulle Part: Cet endroit est le plus à l'Est du continent de Tanæphis. Il est souvent utilsé comme lieu de réunion "extraordinaire" pour les membres de la société secrète des "Vagabonds des Flots". Il semble en effet (selon les dires de certains membres de cette guilde) qu'un autre continent existe sur la planète et qu'il se trouve à l'Est. Cela semble assez logique: Les Piorads viennent bien de quelque part).

Pic du ciel: Ce sommet est l'un des plus haut de Tanæphis. Il est perpétuellement enneigé et le climat y est particulièrement déplaisant. Les tempêtes de neige sont fréquentes et les avalanches journalières. Il semble que ce sommet abritait des nains il y a de cela des centaines d'années puisque l'on rencontre encore ici et là des constructions en ruine qui rappellent une ligne de défense érigée là on ne sait comment (construire un fort est déjà compliqué, mais au sommet d'une montagne c'est encore pire).

La Banquise: Toute la partie de mer au nord-est de Tanæphis, est, sur plus de trente polacs, recouverte d'un épaisse couche de glace assez solide pour que certains Thunks y érigent même des villages. Les habitants de ces régions vivent surtout de la pêche et n'utilisent pas, comme les autres, de poneys.

Chagar

Description: Les Chagars ressemblent de loin à de lourds chevaux de guerre, mais possèdent en plus une mâchoire couverte de dents acérées. Certains pèsent largement plus d'une tonne. Ce sont en effet des créatures carnivores qui en plus de leurs modes d'attaques puissants possèdent une carapace composée principalement de poils tassés à force de se rouler dans les mares de boue (c'est l'un des passe-temps favoris des Chagars) qui les protège à la fois du froid et des attaques des autres prédateurs (loups, ours, etc...).

Mode de vie et comportement: Les Chagars, à la différence d'autres prédateurs, vivent en solitaire et chassent à l'affût. Cette tactique peut paraître assez ridicule pour un animal de cette taille mais la puissance pure de cette sorte de cheval carnassier en fait un prédateur impitoyable. Seul l'ours blanc peut le combattre à armes égales (c'est d'ailleurs l'ours qui gagne la plupart du temps). Les Chagars ne se réunissent en couples que durant certaines phases de lunes. Ils ne se reproduisent pas en captivité et un Piorad qui perd son Chagar doit immédiatement partir seul dans les coins les plus reculés de Tanæphis pour en attraper un autre. Si le Piorad s'y refuse, il est immédiatement exécuté par les autres membres de sa tribu et dévoré par leurs Chagars. L'origine de ces animaux reste obscure mais il semble cependant qu'ils soient en fait la progéniture d'un accouplement entre un monstre non-stérile (cas très rare, voire même unique) et d'un cheval de guerre. Le monstre originel est surement mort de vieillesse (Encore que... Les monstres sont censés être immortels... Non ?).

Utilisation: Les Chagars sont les montures privilégiées des Piorads. Aucune autre race de Tanæphis ne possède la compétence (ou la faculté) nécessaire pour en diriger un. Certains porteurs d'armes sont l'exception qui confirme la règle. Le rituel nécessaire au lien entre le Chagar et son maître est très complexe et très difficile à réaliser (voir le chapitre qui le décrit avec précision et qui est le symbole de toute la civilisation Piorad). La "capture" de son premier Chagar reste le souvenir le plus important de tout Piorad qui se respecte (ou qui au moins respecte les us et coutumes de sa tribu).



La saga des puissants "Sharaks"
ou
Comment déclencher une bataille rangée dans une unité d'yeux de braise

Alors que le terme Chagar est utilisé par la plupart des non-Piorads ainsi que par 99% des Piorads eux mêmes, les yeux de braise utilisent quant à eux le mot "Sharak" qui représente exactement la même créature. Pour un œil de braise, la vie d'un Sharak est bien plus importante que celle d'un Chagar. Utiliser le mot Chagar pour désigner la monture d'un œil de braise est dangereux, surtout pour la personne qui vient de proférer cette insulte. Il arrive cependant, après une soirée bien arrosée ou au début d'une conversation violente, qu'un œil de braise insulte un de ses camarades en traitant sa monture de Chagar. Un tel affront se lave la plupart du temps dans le sang. Tous les Sharaks étant des purs-sangs, un spectateur extérieur pourrait alors rapidement définir tous les Chagars purs-sangs comme des Sharaks. Que nenni ! Les Sharaks sont les purs-sangs que montent les yeux de braise. Et rien d'autre!

Caractéristiques

Chagar 50

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	18	12	10	12	12

Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	15%
Course	40%
Discrétion	5%
Nage	20%
Repérage	15%
Points de vie	36
Dommages	H
Initiative	12
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Grand mâle 75

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	18	13	10	12	12

Attaque brutale	**70%**
Attaque normale	15%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	20%
Course	40%
Discrétion	20%
Nage	20%
Repérage	15%
Points de vie	36
Dommages	H
Initiative	12
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Pur sang 90

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	20	13	10	12	12

Attaque brutale	**80%**
Attaque normale	15%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	20%
Course	45%
Discrétion	30%
Nage	25%
Repérage	15%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	12
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Solitaire 100

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	20	13	11	13	12

Attaque brutale	**90%**
Attaque normale	15%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	20%
Course	45%
Discrétion	40%
Nage	25%
Repérage	20%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	13
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Lézard des glaces

Description: Cet animal assez étrange (surtout parce que, normalement, un reptile ne peut survivre dans un milieu froid) est une sorte de dinosaure carnassier de grande taille. Et quand je dis de grande taille, je pèse mes mots. Un individu adulte (environ 50-60 ans) mesure souvent plus de 10 mètres et pèse deux tonnes. Le plus gros spécimen observé (par un scientifique Derigion) faisait plus de 20 mètres (et sûrement plus de 10 tonnes). Il est la plupart du temps de couleur claire (normalement beige ou ocre) bien que des individus entièrement blancs aient déjà été tués. Cet animal reste cependant très rare (on estime que Tanæphis n'est pas habité par plus de 10 lézards de plus de 200 ans).

Mode de vie et comportement: Carnivore et vorace durant les mois d'été, le lézard des glaces hiberne durant 6 mois de l'année (pendant l'automne et l'hiver). Il reste à jeun durant le printemps (il peut combattre mais ne cherchera pas de proies). Son mode de reproduction est assez particulier puisque qu'il ne se reproduit pas avant environ 50 ans. Avant cela, tout autre individu de sa propre race sera considéré comme de la nourriture. Il vit donc la plupart du temps en solitaire (ou en couple à partir de 50 ans). Il est très fidèle en amour (si on peut s'exprimer ainsi) et ne se reproduira jamais avec une autre femelle que la sienne (et réciproquement).

Utilisation: La domestication d'une telle créature est impossible (jusqu'à maintenant tout du moins). Par contre, certains artisans Vorozions réussissent à créer de superbes armures en incluant des plaques de carapace de lézard des glaces à des armures de plaques complètes. Une armure construite avec la carapace d'un lézard possèdes les caractéristiques suivantes:

Age du lézard	Protection	Prix	Achat*
Jeune	15(12)	10000	10%
Adulte	16(13)	15000	05%
Vieux	17(14)	30000	01%
Très vieux	18(15)	60000	01%

*: Pourcentage de chance qu'une ville Vorozion donnée contienne un magasin où l'on vend une armure de ce type.



Vie et mort d'un lézard des glaces

Bien que cette créature soit l'une des plus puissantes de Tanæphis, si l'on excepte les très rares allosaures des jungles Gadhars, il n'est pas rare qu'un spécimen jeune soit ramené à la civilisation et promené tel un pantin dans un cirque ambulant ou utilisé comme "attraction" dans une arène de Pôle. Récupéré très jeune (à l'âge d'environ 2 ans) par un mercenaire Thunk, "Vermitrax" fut presque tout de suite adopté comme mascotte par l'unité de cavaliers dont il faisait partie. Quelques années plus tard, le petit monstre pris conscience de sa puissance et en l'espace d'une nuit attaqua, tua et dévora plus de 15 poneys. Le Thunk dut s'en débarrasser et le vendit au propriétaire d'une arène. Vermitrax fit ses débuts en combattant d'autres animaux et se retrouva bientôt à combattre des hommes puisqu'il avait anéanti toute la collection d'animaux de l'arène en moins d'une semaine. 30 ans plus tard, le lézard gagna un combat de trop (il dévora 3 gladiateurs en un seul combat) et réussit à grimper dans les tribunes. Il massacra une vingtaine de spectateurs (dont dix nobles) et s'échappa. Il pénétra de force dans les conduits d'irrigation du quartier et nul ne le revit jamais...

Caractéristiques

Jeune (- de 30 ans)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
35	30	8	8	8	10

Attaque brutale	**80%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**50%**
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	60
Dommages	L
Initiative	3
Armure	4
Prestige (à gagner)	3

Lézard des glaces

FO	EN	AG	RA	PE	VO
35	32	8	8	8	10

Attaque brutale	**90%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**55%**
Discrétion	15%
Nage	**55%**
Repérage	5%
Points de vie	64
Dommages	L
Initiative	3
Armure	6
Prestige (à gagner)	6

Vieux (+ 100 ans)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
35	34	8	8	8	10

Attaque brutale	**100%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**60%**
Discrétion	25%
Nage	**60%**
Repérage	5%
Points de vie	68
Dommages	L
Initiative	3
Armure	8
Prestige (à gagner)	9

Très vieux (+ 200 ans)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
37	34	8	8	8	10

Attaque brutale	**115%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**60%**
Discrétion	35%
Nage	**60%**
Repérage	5%
Points de vie	68
Dommages	L
Initiative	3
Armure	10
Prestige (à gagner)	12

Loup



Description: Les loups de Bloodlust© sont des carnivores de grande taille (imaginez un loup terrestre de plus de 100 kilogrammes) qui vivent et chassent en meute. Ils possèdent des crocs de grande taille et attaquent principalement par groupes de 3 ou 4 individus sur la même créature (voire plus si la victime est un Chagar). Ils ont les yeux rouges et un pelage qui varie selon les saisons et les régions (brun en été, marron au printemps et beige en hiver ou en automne. Dans les régions nordiques, le pelage est plus clair qu'ailleurs et les loups blancs sont même assez communs). En hiver, leur pelage leur permet de survivre à toutes les intempéries et on peut en rencontrer même dans les régions les plus froides.

Mode de vie et comportement: Les loups sont carnivores et préfèrent de loin chasser le poney que l'humain. Ils n'ont pas peur du feu et la seule façon de les faire fuir est de tuer plus de la moitié de la meute. Ils ont horreur des ours et ne les attaquent que pour défendre leurs petits. Une meute est composée d'un chef de meute, de 1d6 grands mâles et de 3d6 loups normaux (plus 1d6 petits qui ne combattent pas). Il arrive (10% du temps) qu'une meute contienne un "Solitaire" qui se conduira alors en cas de combat comme un véritable "berserk" (il ne fuira pas quelque soit les pertes subies). En effet, ces solitaires sont des individus trop vieux pour continuer à procréer et sont donc chassés de la meute dès que leur état de santé laisse vraiment à désirer. Ce sont tout de même des tueurs aguerris et sont sans aucun doute parmi les plus dangereux (sentant leur fin proche, ils n'ont plus rien à perdre). Les loups vivent aussi bien au nord que dans les régions plus tempérées de Tanæphis mais représentent un danger bien plus grand pour les peuplades du nord (là où les loups sont beaucoup plus nombreux).

Utilisation: Certaines troupes d'élite Thunks les utilisent pour combattre les Piorads. Ce sont en effet les seuls animaux qui peuvent combattre des Chagars sans avoir trop peur. Elever un loup pour qu'il n'attaque pas l'homme est un procédé de longue haleine et les maîtres-loups Thunks sont tout de même très rares.

Le mystère de la pierre aux loups

La seule ville Thunk digne de ce nom, Bolivar, ne compte pas moins de 80.000 âmes. Il est étonnant qu'un si beau garde-manger ne soit pas attaqué plus souvent par les meutes de loups qui se forment ci et là en hiver. La raison en est bien simple. Un pic rocheux qui surplombe la ville abrite une caverne d'une bien curieuse forme. Ressemblant à une sorte d'ocarina géant, la cavité, lorsque le vent souffle dans une direction précise (plus ou moins vers le sud), produit un son qui ressemble à s'y méprendre au hurlement d'un loup affamé. Ce petit caprice de la nature est très pittoresque mais permet aussi d'intercepter et de détruire à l'aide d'armes à distance (arcs courts le plus souvent) les meutes de loups en vadrouille et qui mettent en danger les citadins sans défense. En effet, la caverne ne se met à "hurler" que lorsqu'une meute de loups approche de la ville. Magie ? Hasard ? Nul ne connait la réponse... Si seulement la pierre pouvait hurler à l'approche des pillards Piorads.

Caractéristiques

Loup 30

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	10	12	14	14	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Course	20%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	20
Dommages	F
Initiative	15
Armure	-

Grand mâle 75

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	10	12	15	14	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	20
Dommages	G
Initiative	16
Armure	-

Chef de meute 90

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	12	15	14	10

Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	30%
Esquive	30%
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	40%
Points de vie	24
Dommages	G
Initiative	16
Armure	-

Solitaire 100

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	12	17	14	10

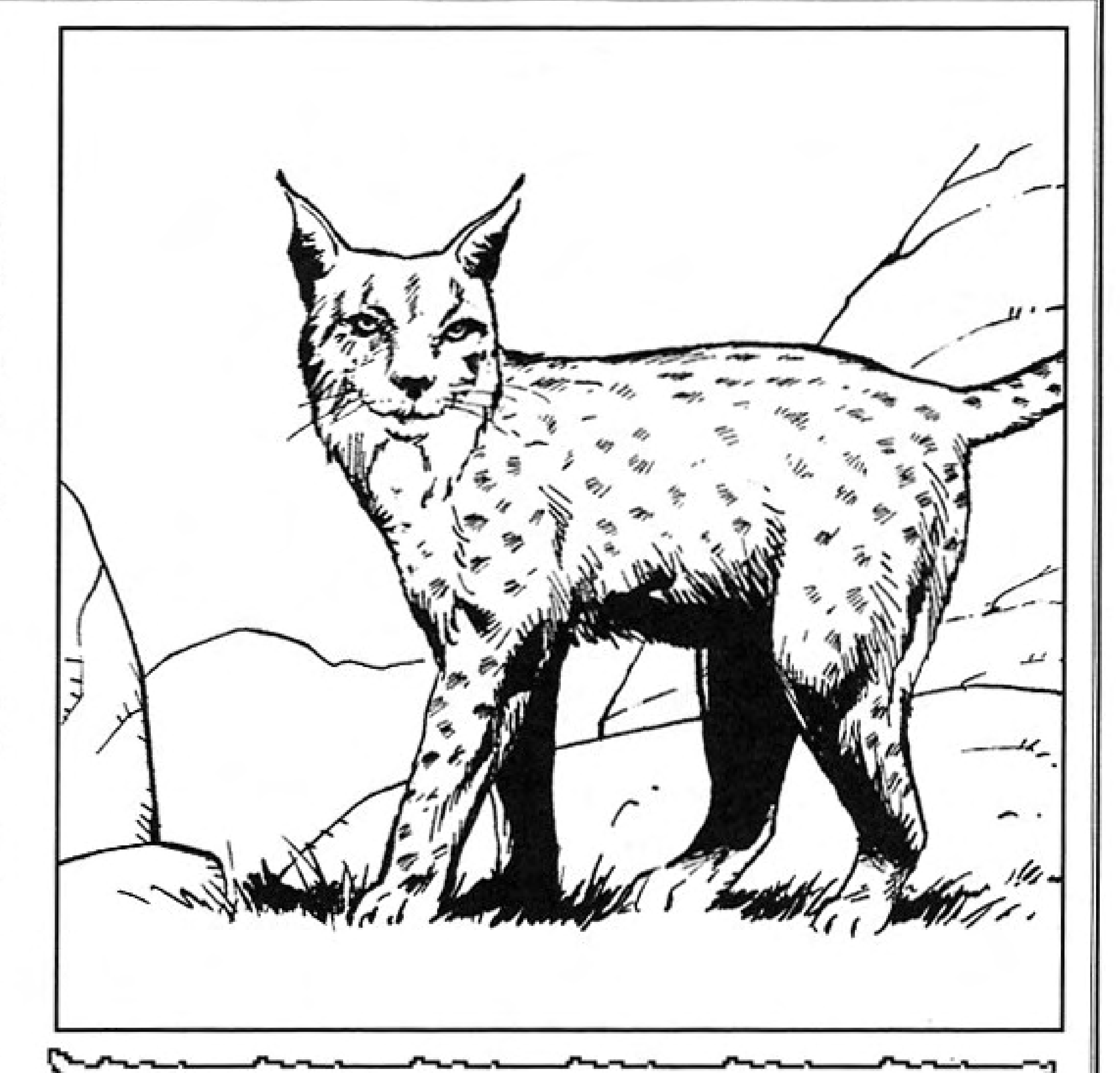
Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	45%
Esquive	35%
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	**50%**
Points de vie	24
Dommages	G
Initiative	18
Armure	-

Lynx

Description: Le lynx de Tanæphis ressemble à la créature terrestre du même nom en légèrement plus gros et en nettement plus méchant (cela semble être une généralité pour toutes les créatures de Bloodlust©). Son pelage est principalement dans les tons marrons et ocres bien que son pelage d'hiver soit entièrement blanc (durant toute l'année son cou et son poitrail sont d'un blanc immaculé). Certains individus noirs (ou marrons foncés) existent mais sont très rares.

Mode de vie et comportement: Petit carnassier, le lynx chasse surtout les mammifères (à la course) et les oiseaux (à l'affût). Il lui arrive aussi de pêcher dans les eaux de ruisseaux et de rivières peu profondes. C'est un animal qui vit le plus souvent en couple (une femelle et un mâle, normal ou grand) et qui reste très fidèle. Une fois l'un des deux tué, l'autre reste solitaire et devient assez méchant (pas assez pour attaquer un être humain sans y être forcé). Un tel animal meurt normalement assez rapidement (au bout de deux ou trois mois). Une femelle met bat environ une fois tous les deux ans et les portées comprennent quatre à cinq petits. Un lynx vit environ dix ans. Durant les mois d'hiver, il émigre vers le sud pour continuer à trouver facilement de la nourriture et il arrive même que des individus soient observés dans les faubourgs de Pôle (endroit où ils fouillent dans les immondices laissés par les Derigions des hauts quartiers et où ils se nourissent la plupart du temps de gros rats et de corbeaux).

Utilisation: Apprivoiser un lynx est assez facile si l'animal est capturé petit mais son faible potentiel offensif en fait un allié peu recherché sauf par quelques Derigions décadents qui les utilisent pour garder leurs propriétés et leurs jardins. Certains chasseurs Thunks et Piorads (surtout les jeunes) utilisent des lynx apprivoisés pour la chasse (ils servent de rabatteurs). Les manteaux faits à partir de peaux de lynx sont assez communs aussi bien chez les Derigions que chez les Vorozions (ainsi que chez certains chefs de guerre Piorads). Un tel manteau coûte environ 500 Rams, 500 Cestes, 1000 Thams ou 250 Klidors.



La villa des lynx

Pôle est une ville immense qui regorge de mystères en tous genres et de curiosités fantastiques. La villa des lynx est l'une d'elle. Possédée par une vieille noble Derigion décadente, à moitié folle et carrément hallucinée, cette immense bâtisse située dans l'un des quartiers les plus riches de la ville ne contient pas moins d'une centaine de lynx en totale liberté. La vieille femme explique cette passion dévorante pour ces animaux par le simple fait que son mari (déclaré mort il y a plus de dix ans) se serait réincarné en lynx. Elle élève donc ces charmants animaux dans sa villa en précisant qu'un peu de son mari se trouve dans chacun de ces animaux (et dans tous les petits qu'ils peuvent mettre au monde). Les voisins se sont déjà plaints des nuisances que cela pouvait occasionner mais rien n'y fait. La vieille connait personnellement le chef de quartier et la milice n'agit pas. Le plus grave est que les lynx qui ne se reproduisent normalement pas en captivité font des petits et que bientôt la maison et son jardin ne seront pas assez grand pour accueillir tous les maris de cette vieille folle.

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	16	16	18	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	20%
Course	10%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	30%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	19
Armure	-

Lynx

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	17	17	18	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	35%
Esquive	25%
Acrobatie	25%
Course	10%
Discrétion	30%
Nage	5%
Repérage	40%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	20
Armure	-

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	17	17	20	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	45%
Esquive	25%
Acrobatie	25%
Course	10%
Discrétion	30%
Nage	5%
Repérage	**55%**
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	20
Armure	-

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	17	17	22	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	55%
Esquive	25%
Acrobatie	25%
Course	10%
Discrétion	30%
Nage	5%
Repérage	**70%**
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	20
Armure	-

Maïgnal



Description: Cet animal, assez commun dans toutes les régions nordiques, n'est rien d'autre qu'un cerf de très grande taille (plus de 1m70 au garrot) au tempérament excessif. Son pelage est le plus souvent marron (foncé ou non selon la saison) bien qu'il arrive, comme pour la plupart des autres types de créatures que des individus au pelage blanc ou noir soient observés ou même tués. Les bois, seulement présents chez le mâle, sont des armes redoutables dont le Maïgnal se sert pour se défendre contre ses prédateurs naturels (les loups, les Chagars et les ours blancs en particulier).

Mode de vie et comportement: Herbivore paisible, les maïgnals vivent en groupes de plusieurs dizaines d'individus (environ 5d6 femelles, 2d6 mâles et un seul grand mâle). Ils sont nomades et se déplacent selon leur humeur et selon la saison (vers le sud en hiver et vers le nord en été). En période de rut (durant les deux mois des Conquêtes), les mâles deviennent agressifs et n'hésitent pas à attaquer tout ce qui peut les gêner (bien évidemment, surtout les humains et les autres herbivores paisibles de cette région mais aussi les carnivores de tout poil). Les solitaires sont des grands mâles qui sont simplement agressifs tout au long de l'année puisqu'ils ne sont plus à même de procréer et que cela les met de fort méchante humeur. Les prédateurs naturels de ces créatures sont nombreux mais, en groupe, il n'est pas rare que les loups se cassent les dents sur les bois des mâles. Seuls les ours et les Chagars solitaires sont assez courageux (ou fous) pour attaquer un groupe de maïgnals. Les lézards des glaces sont trop peu nombreux pour mettre en péril les groupes de maïgnals.

Utilisation: Les bois des maïgnals sont la plupart du temps utilisés par les Thunks pour confectionner des outils (plutôt que des armes) et des parures. La viande de maïgnal est un met de choix recherché aussi bien par les Piorads, les Thunks et toutes les autres races de Tanæphis (les restaurants de Pôle et les auberges de Nerolazarevskaya importent même de cette viande).

Le messager des maïgnals

La plupart des armes qui possèdent un pouvoir permettant d'invoquer des animaux l'utilisent surtout en espérant que des créatures agressives ou carnassières apparaîtront. De plus, les animaux invoqués dépendent de la région dans laquelle se trouve le personnage. Il n'est pas du tout certain que ce soit la même chose pour toutes les armes. Prenons par exemple le terrible "Chargartod", célèbre épieu tueur de Chagar qui invoque, chaque fois que son pouvoir est utilisé, un groupe de mâles maïgnals et ce quelque soit l'endroit où il se trouve. Cela reste logique lorsque son porteur se trouve dans les régions nordiques (là où l'arme tente toujours de l'amener) mais il est arrivé qu'un porteur de cette arme, gladiateur à Pôle, voit apparaître un groupe de ces créatures en plein combat d'arène. Il semble que ces animaux soient directement téléportés (ce qui n'est normalement pas le cas lors de l'utilisation de ce pouvoir). Comme quoi les pouvoirs des armes sont très difficiles à classifier et à définir.

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
25	18	12	9	9	9

Attaque brutale	45%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	10%
Nage	20%
Repérage	5%
Points de vie	36
Dommages	H
Initiative	9
Armure	-

Maïgnal

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	18	12	9	9	9

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	20%
Nage	20%
Repérage	5%
Points de vie	36
Dommages	I
Initiative	9
Armure	-

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	20	12	9	9	9

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	30%
Nage	25%
Repérage	5%
Points de vie	40
Dommages	I
Initiative	9
Armure	-

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	20	12	11	9	9

Attaque brutale	**70%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	30%
Nage	25%
Repérage	15%
Points de vie	40
Dommages	I
Initiative	11
Armure	-

Mammouth

Description: Cet animal d'assez faible taille (malgré toutes les rumeurs, les mammouths n'ont jamais été plus gros que des éléphants) est néanmoins une créature avec qui il ne faut pas discuter ou tout du moins pas sans être porteur d'arme. Les défenses des mammouths sont très impressionnantes et peuvent être utilisées comme des armes par l'animal lorsqu'il est en danger.

Mode de vie et comportement: Herbivores pacifistes lorsqu'ils ne sont pas attaqués ou gênés par des êtres humains ou par leurs prédateurs naturels, les mammouths vivent en groupe d'une dizaine d'individus. Chaque groupe comporte au moins un grand mâle et autant de mâles que de femelles. Les solitaires sont des individus proches de la mort qui quittent le groupe pour mourir en paix (ce sont les plus dangereux et les plus coriaces). Ils sont plutôt sédentaires et se contentent d'émigrer lorsqu'ils ne trouvent plus de nourriture. Les mammouths vivent très longtemps (plus de 50 ans en moyenne) et n'ont que très peu de prédateurs réguliers (le plus souvent des tigres aux dents de sabre). Ils ont un taux de natalité très bas et il est rare qu'un mammouth ait plus de 2 ou 3 petits au cours de sa vie.

Utilisation: Quelques rares peuplades utilisent les mammouths comme bêtes de trait et éventuellement comme créatures de combat. Bien que leur force soit considérable, les mammouths sont très difficiles à contrôler et prennent peur très facilement, ce qui limite leur utilisation effective. Les Thunks n'utilisent que très rarement des mammouths (ils sont trop lents pour le mode de vie nomade de cette race, mais se servent par contre de l'ivoire des défenses pour confectionner nombre de petits objets utilitaires. Par contre, les Piorads en font une utilisation intensive lorsqu'il s'agit de transporter une grande quantité de matériel (des machines de guerre primitives pour assiéger Pôle par exemple. Ce sont les armées Derigions qui utilisent quelquefois les mammouths comme fer de lance de leur armée (un fer très puissant mais aussi très facile à détruire). C'est aussi la principale source de nourriture des Gadhars (au moins pour les tribus qui ne vivent pas trop près de la jungle).



La chasse au mammouth

Si le passe-temps favori des Thunks reste la chasse aux Piorads, il est talonné de près par celle au mammouth. En effet, si la tactique de combat reste la même (une pluie de flèches venant d'un endroit éloigné et protégé) le but final est tout à fait différent. Un mammouth mort représente une source de nourriture et de matériel très importante pour toute tribu nordique. La peau est utilisée pour confectionner des armures, les défenses permettent de sculpter des armes et surtout des pointes de flèches. La viande, riche en protéine, est un ajout non-négligeable au poisson consommé régulièrement par les Thunks. Outre l'intérêt matériel d'une telle chasse, le fait de tuer un mammouth est un acte de bravoure très prisé par les jeunes guerriers Thunks qui n'ont pas encore fait leurs preuves en combat (contre des Piorads ou d'autres ennemis humains). Il n'est pas rare qu'une unité d'initiés (cinquante jeunes guerriers) tente de tuer un mammouth non pas avec des flèches mais avec des armes de contact (des glaives). Le résultat d'une telle attaque est souvent la mort de cinq ou six guerriers en plus de celle de l'animal.

Caractéristiques

	Femelle	Mâle	Grand mâle	Solitaire
FO	30	30	31	31
EN	20	22	23	25
AG	8	8	8	8
RA	8	8	8	8
PE	8	8	8	8
VO	10	10	10	10
Attaque brutale	**55%**	**65%**	**80%**	**90%**
Attaque normale	5%	5%	5%	5%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%
Course	35%	40%	45%	**50%**
Discrétion	5%	5%	5%	5%
Nage	25%	30%	35%	40%
Repérage	5%	10%	20%	30%
Points de vie	40	44	46	50
Dommages	H	H	I	I
Initiative	3	3	3	3
Armure	2	2	2	2
Prestige (à gagner)	1	1	2	2

Ours blanc



Description: L'ours blanc de Tanæphis est très proche de sa version terrestre. Son pelage est blanc tout au long de l'année bien que les petits aient, quelquefois, des taches ocres ou brunes qui disparaissent au cours de la première année. Il est simplement un tout peu plus gros (quelques dizaines de kilogrammes de plus) et vivent en groupes plus importants (une vingtaine d'individus) et sont aussi plus dangereux (ils n'hésitent pas à attaquer l'homme lorsque la faim les fait souffrir).

Mode de vie et comportement: Les ours blancs vivent dans toute la moitié nord de Tanæphis. Ce sont les seuls prédateurs capables de tuer un Chagar en combat singulier. Ces derniers sont d'ailleurs une source de nourriture importante (ils consomment aussi de grandes quantité de poissons qu'ils pêchent dans les cours d'eau de faible taille ainsi que des Polacs et des yaks). Les ours attaquent les humains lorsqu'ils ont très faim (l'hiver) ou s'ils se sentent menacés (une mère défendant ses petits verra d'ailleurs ses compétences de combat augmenter de 25% dans un tel combat). Un ours blanc vit environ 20 ans s'il ne meurt pas avant cela lors d'un combat contre un Chagar (ce qui est assez fréquent). Un groupe d'ours est normalement composé d'un grand mâle, de 2d6 femelles et de 1d6 mâles (plus 1d6 petits qui ne combattent pas). Les solitaires sont, comme leur nom l'indique, uniquement rencontrés seuls (ce sont les individus qui, trop vieux pour procréer, quittent leur groupe pour mourir tranquille), mais attention, ce sont aussi les créatures les plus dangereuses du nord du continent.

Utilisation: Les Thunks utilisent surtout les os et la fourrure des ours blancs pour leurs vêtements et leurs armes (les armures dites "en fourrures" sont la plupart du temps taillées dans des peaux d'ours). Certaines troupes d'élite utilisent des traîneaux de combat tirés par des ours avec une efficacité toute relative (le seul individu ayant réellement réussi à apprivoiser des ours était un Alweg (mi-Thunk, mi-Vorozion), se faisait appeler "l'homme aux ours" et est mort en 452 Ap Neinnes lors d'une bataille contre les Piorads).

La mort blanche

Alors que les maîtres-loups utilisent ces carnassiers comme des compagnons de jeu, de chasse et de guerre, certaines troupes d'élite Thunks utilisent des ours blancs comme bêtes de traits pour leurs traîneaux de combat. Hélas! Le secret de la domestication des ours est mort avec l'homme aux ours et ces guerriers ne sont que des ersatzs de ce héros prestigieux. Ils prennent de très gros risques surtout parce que les ours sont lunatiques et ne reconnaissent pas, une fois en combat, leur maître et ses alliés (ils arrivent même à oublier leurs maîtres lorsque ceux-ci leur apportent leurs repas). On peut donc comparer l'utilisation de ces ours à celle faite par certaines tribus primitives terrestres du rhinocéros. Le seul but de ces animaux étant de démoraliser les adversaires en les confrontant à des animaux dangereux et incontrôlables. Inutile de préciser que ces "armes" se retournent très souvent contre leurs propriétaires. Ces troupes sont regroupés en unités de cinq traîneaux comportant chacun trois ours et un Thunk.

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	16	8	8	12	12

Attaque brutale	**65%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	20%
Discrétion	5%
Nage	30%
Repérage	10%
Points de vie	32
Dommages	I
Initiative	6
Armure	1
Prestige (à gagner)	1

Mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
29	17	8	8	12	12

Attaque brutale	**80%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	5%
Nage	45%
Repérage	10%
Points de vie	34
Dommages	I
Initiative	6
Armure	1
Prestige (à gagner)	1

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
29	19	8	8	12	12

Attaque brutale	**90%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	20%
Points de vie	38
Dommages	I
Initiative	6
Armure	1
Prestige (à gagner)	2

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
31	19	8	8	12	12

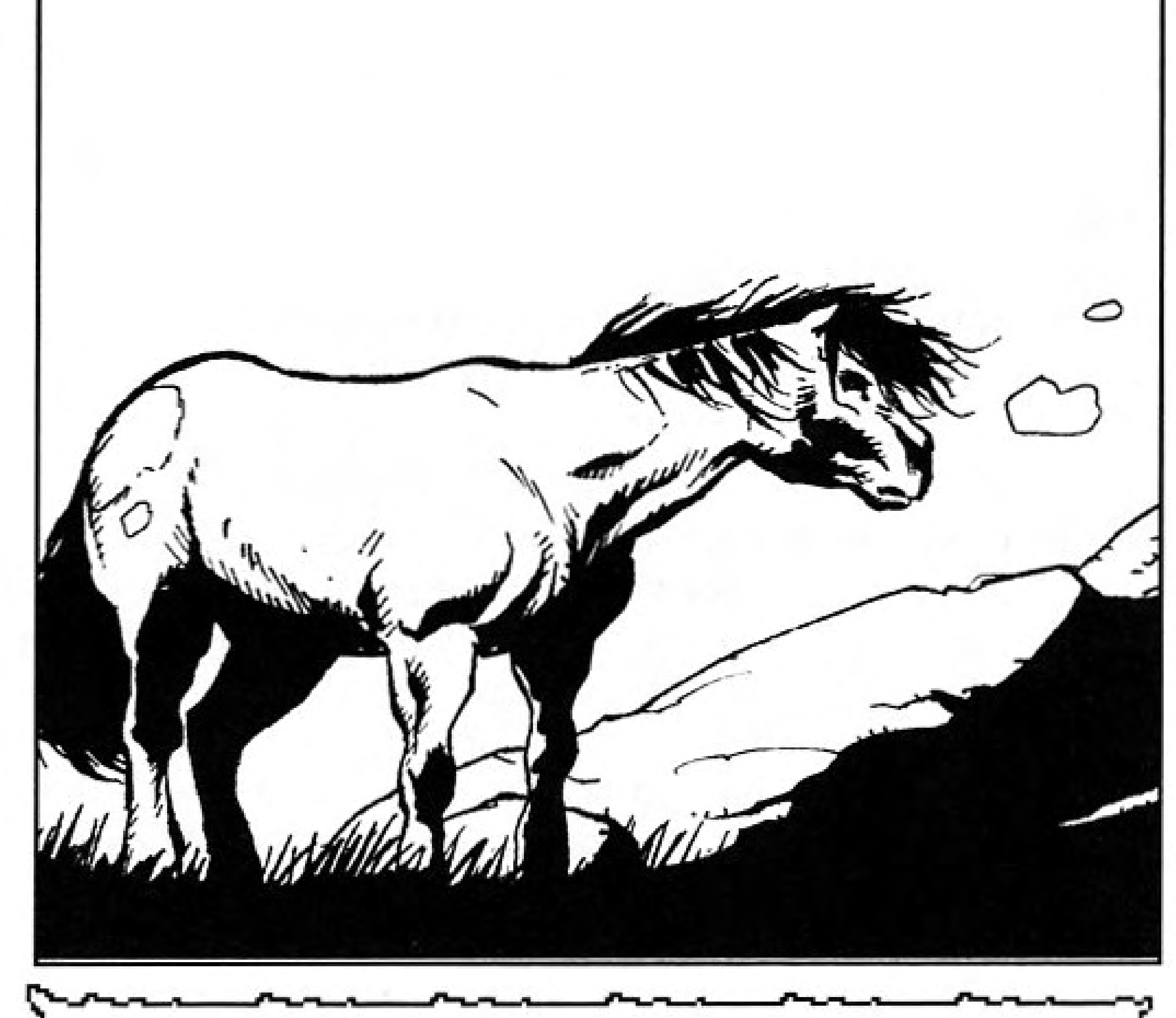
Attaque brutale	**100%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	30%
Points de vie	38
Dommages	J
Initiative	6
Armure	1
Prestige (à gagner)	2

Poney

Description: Le poney de Tanæphis est un petit cheval robuste, rapide et qui supporte très bien le froid grâce à son pelage important et épais. Il est le plus souvent de couleur beige bien que certains individus noirs et/ou blancs aient été aperçus. L'été, le poney perd ses poils et change légèrement de couleur (il devient légèrement plus foncé).

Mode de vie et comportement: Les poneys ne vivent que très rarement en liberté, les plus grandes meutes étant surveillées par les Thunks qui les protègent contre les incursions toujours très meurtrières des Chagars, des ours blancs et des loups. Ils sont herbivores et leur seule tactique de combat reste la fuite. Une meute contient normalement 5d6 poneys, 1d6 grands mâles et un ou deux pur-sangs bien qu'il existe des groupes plus importants qui comprennent plus de 100 animaux. Les solitaires sont très rares et la plupart du temps sont rencontrés seuls (d'où le nom). Les Piorads prennent un malin plaisir à tendre des embuscades aux troupeaux de poneys et il n'est pas rare qu'ils fassent se noyer ou qu'ils jettent ces malheureux animaux par dizaines du haut des plateaux dans le seul but de les voir s'écraser tels des lemmings hystériques (on a beau dire mais un Piorad, ça s'amuse de pas grand chose). Pour ce faire, ils utilisent leurs montures ou incendient des parties de forêts ou de toundras pour diriger les animaux vers une mort certaine.

Utilisation: Les Thunks utilisent ces créatures pour se déplacer et esquiver les attaques des Piorads. Néanmoins, en combat, il faut vraiment que le poney se sente menacé pour qu'il sélectionne une action de combat autre qu'une esquive. Les poils de poney sont utilisés, une fois traités et colorés, par les Thunks pour fabriquer des sacs, des fourreaux pour les armes, des carquois et des ceinturons. Les Thunks mangent quelquefois de la viande de poney mais ne tuent jamais ces animaux dans ce seul but. Lorsque les Piorads tuent, par jeu, un grand nombre de poneys, il arrive qu'ils en dépecent quelques-uns pour se nourrir (mais préfèrent tout de même laisser cette viande filandreuse et insipide aux Chagars).



La couleur de la gloire

Les poneys noirs ou blancs sont rares, et sont donc particulièrement recherchés par les guerriers Thunks de tous âges et de tous grades. Bien que la possession d'une telle créature n'accorde aucun bonus en prestige, il est quelquefois de bon ton de connaître la signification de la couleur de la monture d'un Thunk. Posséder un poney blanc indique que le cavalier est un grand guerrier mais que ses motivations sont pacifiques (à défaut d'être pacifistes). Posséder un poney noir indique que le cavalier a été victime d'un coup du sort ou a été choqué par le décès d'un être cher et souhaite se venger (aussi bien de ceux qui l'ont fait souffrir que de la vie en général, selon les cas). Dans les deux cas, il ne faut mieux pas se trouver à portée de flèche ou de charge d'un tel cavalier. Les poneys beiges clairs sont quant à eux montés plutôt par les Thunks de sexe féminin alors que les poneys, beiges foncés, ocres ou bruns sont montés principalement par les Thunks de sexe masculin. Un poney pur sang est assez rare et est toujours recherché, quelque soit sa couleur.

Caractéristiques

Poney

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	16	14	10	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	30%
Acrobatie	40%
Course	**55%**
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	14
Armure	-

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	17	15	10	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	20%
Esquive	35%
Acrobatie	45%
Course	**65%**
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	15
Armure	-

Pur sang

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	17	17	10	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	25%
Esquive	40%
Acrobatie	45%
Course	**75%**
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	17
Armure	-

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	17	19	10	10

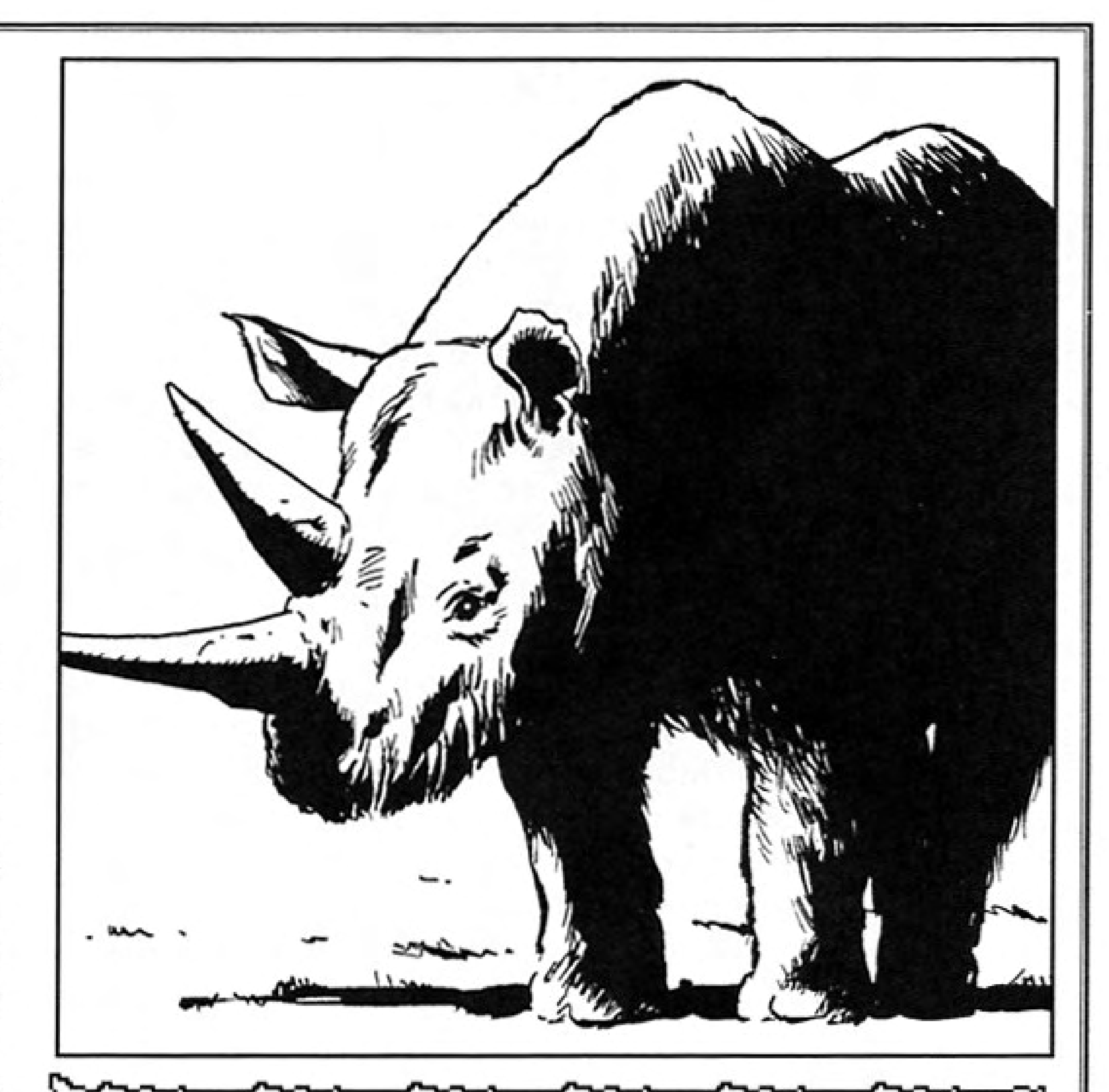
Attaque brutale	15%
Attaque normale	**50%**
Attaque rapide	30%
Esquive	45%
Acrobatie	45%
Course	**85%**
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	19
Armure	-

Rhinocéros laineux

Description: Le rhinocéros laineux n'est pas aussi laineux qu'il n'y parait. Il est très poilu pour résister au froid et cette dite fourrure (plus la grosse couche de peau qui le recouvre) lui permet aussi de résister très efficacement aux coups. Un individu adulte peut peser plusieurs tonnes et atteindre plus d'un mètre quatre-vingt au garrot. Cet animal possède une seule grande corne qui peut atteindre quelquefois plus d'un mètre chez les individus mâles et âgés.

Mode de vie et comportement: D'un caractère lunatique, le rhinocéros laineux est un adversaire très dangereux surtout lorsqu'il est en danger (il l'est heureusement très rarement). Les rhinocéros vivent en groupes de 3 ou 4 individus (un chef de groupe, un grand mâle et un ou deux individus normaux) et sont nomades durant une grande partie de l'année. Ils ne restent longtemps à un seul endroit que lorsque les femelles mettent bas et élèvent leurs petits durant les deux ou trois premiers mois de leur existence. Ils vivent dans tout le nord de Tanæphis. Un rhinocéros peut vivre plus de trente ans. Les solitaires (les animaux qui quittent leur groupe parce qu'ils ne sont plus assez résistants pour le suivre) sont très dangereux et attaquent tout ce que leur faible vue arrive à détecter (c'est à dire tout ce qui bouge à moins de vingt mètres de l'animal). Ses prédateurs naturels sont les Chagars et les ours blancs bien qu'aucun de ces deux animaux ne se risquent à attaquer un rhinocéros laineux sans y être poussé par la faim.

Utilisation: Les rhinocéros sont encore plus difficiles à apprivoiser que les mammouths (ce n'est pas peu dire). Leur seul intérêt (à l'exception de l'ivoire) est donc la viande qu'ils peuvent fournir aux humains qui les chassent (c'est à dire les Thunks et les Piorads). La corne est quelquefois coupée et travaillée pour être utilisée comme arme ou comme outil par les artisans Thunks (les armes en ivoire sont rares, de toute façon pas très solides mais causent des dommages légèrement plus importants). On peut ainsi estimer qu'une arme en ivoire possède les caractéristiques suivantes: Prix: Fois 10, Solidité: Divisée par deux, Dommages: Plus une colonne.



La légende de la corne blanche

Alors que la plupart des cornes de rhinocéros sont ocres ou jaune clair, il existe certains individus adultes qui possèdent une corne dont la couleur blanche immaculée reste identique à celle des bébés qui viennent de naître. On murmure donc que ces cornes blanches sont plus solides, plus grosses et plus efficaces que celles des autres animaux de même taille et les artisans Thunks qui fabriquent outils et armes avec ces cornes sont toujours à la recherche de tels "joyaux". Chez les Piorads, par contre, les animaux qui possèdent des cornes de cette couleur ne sont pas du tout traités de la même façon. Ils sont la représentation physique de la force et sont considérés comme sacrés. Il n'est donc pas rare que des escarmouches se déclenchent entre Piorads et Thunks pour une ridicule histoire de rhinocéros à corne blanche, les uns voulant le tuer et les autres le défendre. On suppose même que les Piorads ont créé cette coutume pour avoir (encore!) une raison d'attaquer les Thunks. La haine que se voue ces deux races semble sans limite.

Caractéristiques

	Rhinocéros laineux	Grand mâle	Chef de groupe	Solitaire
FO	30	30	31	33
EN	20	22	23	23
AG	8	8	8	8
RA	8	8	8	8
PE	6	6	6	6
VO	12	12	12	12
Attaque brutale	**65%**	**75%**	**90%**	**105%**
Attaque normale	5%	5%	5%	5%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%
Course	25%	40%	**55%**	**65%**
Discrétion	5%	5%	5%	5%
Nage	25%	30%	35%	35%
Repérage	5%	5%	5%	5%
Points de vie	40	44	46	46
Dommages	G	G	H	H
Initiative	5	5	5	5
Armure	2	2	2	2
Prestige (à gagner)	1	1	2	2

Yak

Description: Les yaks sont une sorte de petits bisons aux grandes cornes. Ils sont bruns foncés, leur pelage est très imposant et les protège aussi bien du froid que des attaques de leurs prédateurs naturels (toujours le célèbre trio loup-Chagar-ours blanc). Leurs sabots sont larges ce qui leur permet de marcher sur la neige sans risquer de s'enfoncer trop profondément (ce sont des raquettes naturelles en quelque sorte).

Mode de vie et comportement: Bien qu'herbivores les yaks sont bornés et ont très mauvais caractère. Ils sont nomades et sont continuellement en mouvement (durant toute l'année), se déplaçant plus par habitude que par nécessité. En cas de danger, ils chargent sans hésiter leurs adversaires et ne fuient que lorsque que 50% des membres du groupe sont tués ou gravement blessés. Contre des adversaires très puissants (un lézard des glaces par exemple), ils forment une espèce de groupe compact en forme de cercle et adoptent une attitude défensive en dirigeant leurs cornes vers l'extérieur du cercle (les jeunes et les femelles sont placées au milieu et sont donc protégés). Une horde de yaks est composée de 8d6 yaks, 3d6 grands mâles et d'un chef de groupe (plus 3d6 petits qui ne combattent pas). Les solitaires, à la différence de ceux des autres races, se regroupent en paquets de 1d6 individus (ce qui est très peu courant, vous le conviendrez, pour des solitaires) et sèment la panique dans les villages Thunks et Piorads ainsi que dans les hordes de loups (ils sont trop vieux pour suivre leur groupe et sont donc prêt à mourir à n'importe quel moment).

Utilisation: La viande des yaks est dure et filandreuse. Astucieusement découpée et assaisonnée, elle peut arriver à être mangeable. Les Thunks et les Piorads en font grande consommation, mais il ne fait aucun doute que c'est plus par nécessité que par goût. La viande de yak est quand même meilleure que celle du polac, qui reste un modèle du genre... Fade, insipide, lâche, hypocrite (je m'emporte là)...



Le passage du yak de deux heures cinquante et un

La yaks ne peuvent pas être apprivoisés. Ils ne peuvent pas être domestiqués. On ne peut même pas les approcher sans les gêner et leur réaction habituelle reste la charge idiote et bornée. C'est en étudiant le comportement de ces animaux que certaines unités de scouts Thunks parviennent à détruire des villages Piorads à l'aide d'un troupeau de yaks irascibles. Ils s'arrangent pour se trouver entre le village et les yaks, énervent les animaux et esquivent la charge au dernier moment (ce qui n'est pas difficile vu la vitesse à laquelle se déplacent leurs poneys). Les yaks, dégoûtés de ne pas pouvoir passer leurs nerfs sur quelque chose mettent le plus souvent le village à sac (bien qu'une telle charge soit la plupart du temps suicidaire vu le nombre de Chagars normalement présents dans un tel endroit). Si le village ne comporte ni guerriers ni Chagars (s'ils sont partis en guerre par exemple), le massacre est inévitable et les scouts Thunks reviennent ensuite pour piller les maisons et tuer les survivants.

Caractéristiques

Yak

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	24	9	9	9	10

Attaque brutale	35%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	35%
Discrétion	5%
Nage	35%
Repérage	10%
Points de vie	48
Dommages	H
Initiative	4
Armure	1

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	26	9	9	9	10

Attaque brutale	45%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	40%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	20%
Points de vie	52
Dommages	H
Initiative	4
Armure	1

Chef de groupe

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	26	9	9	9	10

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	40%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	30%
Points de vie	52
Dommages	H
Initiative	4
Armure	1

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	26	9	11	9	10

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Acrobatie	5%
Course	**50%**
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	30%
Points de vie	52
Dommages	H
Initiative	6
Armure	1

LES THUNKS

- Que veux tu ?
- Etre... riche !
- Riche ? Qu'est-ce que la richesse pour toi ?
- Des joyaux, de l'or, des poneys pur sang, des... femmes.
- Est-ce tout ce que tu désires ?
- Oui !
- Tu es bien catégorique.
- Eh bien... Je souhaite être... Célèbre !
- Nous y voilà.
- Je veux combattre mes ennemis et les voir mourir... Je veux que tous me craignent, je veux être plus connu que...
- Que ?
- Que le plus célèbre des hommes de ma race.
- Quelle est ta race ? Du sang de deux races coule dans tes veines.
- Je suis de la race de ceux qui m'ont élevé. Je suis un Thunk.
- Tu seras le plus célèbre de tous les Thunks que Tanæphis ait vu naître. Autre chose ?
- Je veux être fort...
- Fort ?
- Oui ! Plus fort qu'un Piorad !
- Aussi fort que quoi ?
- Aussi fort qu'un ours !
- Tu le seras...

Les Thunks sont un peuple très ancien et assez primitif. Résistants, les individus de cette race survivent au froid de l'hiver de Tanæphis, aux loups, aux Chagars sauvages et, depuis plus de six cent ans, aux terribles Piorads qui terrorisent même l'empire Vorozion. Ils vivent de pêche, de chasse et de troc. Ils font la guerre plus par nécessité que par besoin et sont des cavaliers et des archers émérites.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Thunk ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple qui a réussi là où toutes les autres nations plus évoluées ont échoué: Tenir tête aux armées Piorads.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Thunks. Leur aspect violent et primitif est en totale contradiction avec leurs us et coutumes.

- Deux types de troupe d'élite (les maîtres-loups et les flocons de sang) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages célèbres, dont le très célèbre Homme aux ours, ajoutera une pincée de réalisme à l'ensemble.

Historique

2000 Av Neinnes
Aussi loin que les historiens de Tanæphis s'en souviennent, c'est à dire aussi loin que remontent les parchemins Batranobans, les Thunks ont toujours été là, au coeur du froid glacial des terres du Nord.

1000 Av Neinnes
Quelques tribus de ceux qui allaient être plus tard appelés les Thunks se passent de générations en générations les secrets des entrées des réseaux de cavernes des anciens nains. Les expéditions visant à piller ce royaume souterrain furent nombreuses mais rares sont ceux qui revinrent de ces dangereuses quêtes. La plupart des trésors ramenés furent des bijoux et quelques pièces d'armure.

444 Av Neinnes
Curieusement, ce que les tribus des plaines n'avaient pas réussi, une poignée de sauvages farouches à l'abri des montagnes le fit: l'avancée des Piorads fut stoppée au Nord par les Thunks. Entre ces deux peuples, les combats sont toujours incessants. Le nom de Thunk est apparu cette année là au moment de l'invasion Piorad. Il a alors bien fallu donner un nom à ce qui n'était auparavant que "les tribus de sauvages qui vivent dans les montagnes" et qui est devenue "la race qui a réussi à arrêter l'avancée des Piorads". Le mot "Thunk" veut en effet dire "sauvage", mais il est teinté d'une nuance de respect. Depuis que les Piorads se sont installés sur les hauts plateaux, une guerre latente existe entre les deux peuples. Il ne s'agit la plupart du temps que d'escarmouches, d'embuscades et de quelques massacres localisés...

202 Ap Neinnes
Akianaus, chef de guerre d'une tribu de Thunks particulièrement vindicative, fut le premier à se rebeller "consciemment" contre les attaques Piorads. Après être rentré en possession d'une arme puissante, il mit à sac une dizaine de villages Piorads avant que lui et sa tribu ne s'attaquent à trop gros et soient massacrés par un régiment d'yeux de braise. Cette randonnée mortelle dura soixante jours et causa la mort de trois cent Piorads et de la tribu entière de Akianaus (soixante-trois individus).

203 Ap Neinnes
Un porteur d'arme Thunk et Hysnaton de sexe féminin (il possède, curieusement, des yeux de chats qui lui permettent de voir dans le noir) qui porte le doux nom de Minouït œil de chat, pour échapper à des guerriers Piorads, pénétra dans une caverne qui s'enfonçait dans les profondeurs de la terre. Elle en ressortit plusieurs mois plus tard avec comme seul trophée un magnifique collier de pierres précieuses et d'or. Elle fut félicité par le conseil des anciens pour ce "vol" si courageux. Elle ne s'étendit pas sur ce qu'elle avait vu dans ces cavernes mais se contenta de préciser qu'elle n'avait rien volé et que le collier était un cadeau. De qui ou de quoi ?

Population et répartition géographique

5 millions dont 80.000 à Bolivar. Les Thunks vivent au nord de Tanæphis, dans les montagnes et les fjords enneigés qui séparent les hauts plateaux de la mer.

Morphologie

Les Thunks sont de type intermédiaire entre les européens et les asiatiques. Ils sont en général petits et râblés, aux cheveux et aux yeux noirs. Un Thunk mâle mesure environ 1m70 et pèse 75 kilogrammes. Il existe très peu de métis Thunks (des Alwegs donc) dans les tribus puisque la plupart des bâtards Piorads-Thunks sont élevés par leur parent Piorad et que les autres races ne visitent que très rarement leurs cousins nordiques. Les Hysnatons sont assez nombreux dans les tribus Thunks (les rapports sexuels libres qu'ils prônent semblent produire un nombre plus important d'Hysnatons) et ceux-ci sont élevés comme des Thunks normaux.

Compétences particulières

Les Thunks possèdent trois compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis (sauf le dressage qui existe dans d'autres races pour d'autres types d'animaux). Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Thunk (au moins 6 mois).

Dressage (Perception)

Cette compétence (possédée uniquement par les maîtres-loups Thunks) permet d'élever, de diriger et de faire combattre un loup. Un jet est nécessaire par jour en temps de paix et par minute en plein combat. Un jet doit aussi être réussi pour donner un ordre précis et compliqué à l'animal.
Réussite critique: Le loup est sous l'entier contrôle du personnage pendant une minute (ou une heure en temps de paix).
Echec critique: Le loup attaque le personnage (10%), le poney le plus proche (60%) ou un allié du personnage (30%).

Artisanat Thunk: Cicatrices rituelles (Agilité)

Cette compétence permet au personnage de réaliser de superbes cicatrices rituelles sur son corps ou sur celui d'un patient volontaire (ou qui n'a aucun moyen de se défendre). Ces cicatrices doivent être réalisées sans anesthésie et la douleur procurée par l'opération fait partie de la cérémonie.
Réussite critique: Le résultat est tellement saisissant et douloureux que le prestige du personnage ainsi marqué augmente d'un point. Son pourcentage de Commandement augmente de 5% mais uniquement lorsqu'il s'agit de donner des ordres à des Thunks.
Echec critique: Le personnage traité est cruellement blessé par une fausse manœuvre du personnage. Il subit 1d10+2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Tous ceux qui tentèrent leur chance ne découvrirent rien que des couloirs vides et un boyau récemment éboulé. Le secret de ce collier mourut avec Minouït lorsqu'elle disparut lors d'une chasse au loup avec sa tribu.

170 Ap Neinnes
Au Nord, une série de tremblements de terre fait disparaître les entrées des dernières cavernes naines. Leur existence était de toute manière depuis longtemps oubliée. Les recherches entreprises par les Thunks pour retrouver les entrées se sont toujours, depuis, soldés par des échecs. Il semble que les entrées soient définitivement écroulées.

210 Ap Neinnes
Un groupe de guerriers Thunks tente de retrouver l'entrée d'une caverne naine. L'expédition échoue et plus de la moitié des hommes ne revirent jamais dans leur tribu. Les Thunks mirent fin petit à petit aux recherches mises en place dans le but de piller ces dites cavernes.

452 Ap Neinnes
Les Thunks ont une grande épopée, une saga que les parents racontent le soir à leurs enfants, de génération en générations: c'est l'histoire de l'Homme aux Ours. Cet homme, dont nul ne connait le nom, mi-Vorozion mi-Thunk, porteur d'une épée aux grands pouvoirs réussit à unir toutes les tribus des montagnes contre leurs ennemis communs, les Piorads, et à les mener dans une guerre glorieuse. Les Thunks volèrent de victoire et victoire, conduits par cet homme aux cheveux longs et noirs, à l'armure brillante, qui avançait dans un chariot tiré par des ours. Ce héros fut finalement tué dans un combat épique, et son corps et son arme se perdirent dans les profondeurs d'un fjord.

453 Ap Neinnes
Au cours des années qui suivirent, les Thunks reperdirent lentement le terrain gagné dans cette guerre... Mais il reste toujours au fond de leur coeur le sentiment qu'unis, ils pourraient venir à bout de n'importe quel ennemi. Il leur manque seulement ce leader qui a bien faillit transformer les Piorads en victimes.

1011 Ap Neinnes
Un membre du conseil des Vorhs parcourut des centaines de polacs et se rendit à Bolivar pour mettre en place une tactique commune visant à lutter contre les attaques des Piorads. Il fut malheureusement assassiné par un membre de la guilde des courtisans dont il avait loué les services la veille du jour où la réunion était prévue. L'assassin fut poursuivi dans toute la ville durant un mois sans aucun résultat.

1031 Ap Neinnes
Les Thunks existent toujours et sont encore en guerre contre les Piorads... Pour toujours semble-t-il. A moins qu'un nouvel homme aux ours...

Connaissance Thunk:
Survie en milieu hostile froid (Volonté)

Cette compétence permet aux Thunks (et aux autres personnages la possédant) de survivre dans un milieu hostile arctique (ou pré-arctique). Elle permet d'éviter d'être pris dans une tempête, de déranger une créature dangereuse, de connaître les poissons mangeables et ceux qui sont empoisonnés. Il faut compter un jet de Connaissance Thunk par jour passé dans un tel milieu.
Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, couvertures, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard.
Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un poisson coriace, faire une mauvaise chute, etc... (Au choix du maître de jeu).

Equipement

Un personnage-joueur Thunk sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne.

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Arc court	Arc court	Arc court	Arc court
Armure	Aucune	Fourrures	Fourrures	Cuir
Monture	Cheval	Poney	Poney	Poney
Monnaie	Aucune	Aucune	1d6 Klidors	2d6 Klidors

Les armes tribales des Thunks sont l'arc court, le poignard, l'épée courte et le glaive. Les guerriers Thunks portent tous des fourrures et montent des poneys.

Mode de vie

Les Thunks vivent de pêche, de chasse, de commerce de fourrures et parfois d'élevage. La majorité des tribus sont nomades, mais il arrive que certains groupes s'installent pendant de nombreuses années dans un coin spécifique, particulièrement poissonneux ou particulièrement bien protégé. Ils construisent alors de vraies maisons en bois et parfois même en pierre (comme dans leur seule grande ville: Bolivar). Ils utilisent presque tous des poneys et cet animal reste leur bien le plus cher. Le vol ou le meurtre d'un poney est un crime très grave dans la société Thunk. Leur mode de vie sédentaire ressemble finalement beaucoup à celui des Piorads qu'ils haïssent tant... Les Thunks sont un peuple violent par nécessité, mais non pas goût. Gare cependant à ceux qui croiraient leur esprit aussi frustre que leur habillement... Leur "sauvagerie" n'est qu'apparente, et leur sens du commercial est légendaire. Ils ne commercent que par troc et n'utilisent aucune monnaie (lors de tractations avec des étrangers ils utilisent les pièces Piorads: Les Klidors). On dit parfois qu'ils forment le peuple le plus rusé de Tanæphis.

Education des enfants

Les enfants sont élevés aussi bien par le père que par la mère. Les compétences d'Equitation, de Tir et de combat au poignard sont les premières enseignés. Le petit Thunk recevra son premier poignard à trois ans, son premier poney à cinq ans et son premier arc à sept ans.

Un poney vivant à peu près 25 ans, il n'en changera pas avant un bout de temps (à moins que celui-ci soit tué en combat) et devra donc en prendre bien soin. Le jour de leur majorité, à 14 ans, les petits Thunks partent durant un mois à l'écart de la tribu. Ils sont, à leur retour affectés à une unité d'initiés jusqu'au moment où ils atteignent le rang de "guerrier" (après leur première bataille quelque soit le résultat de ce combat).

Le rôle des femmes

Les femmes Thunks sont les égales des hommes et sont traitées de la même façon, sauf lorsqu'elles attendent un enfant entre le quatrième mois de grossesse et le troisième mois après la naissance (donc huit mois en tout), moment où elles sont protégées et choyées par tous les autres membres de la tribu. Les unités de combat sont mixtes et les tâches ménagères sont partagées entre tous. Les Thunks n'ont aucune coutume se rapprochant de près ou de loin au mariage. Tous les Thunks peuvent avoir des relations sexuelles avec n'importe quel autre membre de la tribu (y compris dans la même famille). Les couples se forment juste le temps que l'enfant atteigne l'âge de deux ans. Durant ce laps de temps (environ deux ans et neuf mois) les parents ne peuvent avoir aucune autre relation sexuelle en dehors du couple.

Organisation politique

Les Thunks vivent en tribus, et n'ont aucune organisation centrale. Il peut leur arriver de se battre entre eux pour des questions de territoire. Chaque tribu possède un chef, qui est en général élu par un conseil des anciens. Celui-ci a tous les pouvoirs à condition qu'il respecte les innombrables usages et traditions. La justice est rendue par le conseil sous la forme d'un duel au poignard dans un cercle de neige tassé. Le combat est au premier sang pour les questions journalières (conflit de propriété, petits larcins, etc...) ou à mort pour les accusation graves (meurtre, viol, vol de poney). Un porteur armé d'un poignard magique ne pourra pas l'utiliser dans un tel duel. Il pourra par contre le porter en combat (la plupart des pouvoirs annexes fonctionneront donc toujours).

Organisation militaire

Tous les membres de la tribu sont considérés comme des guerriers, sauf les enfants en dessous de 14 ans, le conseil des anciens et les femmes qui s'occupent ou qui attendent un enfant (voir ci-dessus). Tous les guerriers sont armés d'arcs et chevauchent des poneys. La seule forme de combat qu'ils connaissent est la guérilla et ils sont des experts dans l'art de l'embuscade. Leur arme de prédilection est l'arc court qui peut être aussi bien utilisé à cheval qu'à pied. Les grades militaires sont très peu nombreux, surtout utilitaires, n'apportent aucun prestige à leur possesseur et ne correspondent à aucun poste à responsabilité.

Nom	Grade	Commandement
Loup	Sergent	10 hommes
Aigle	Capitaine	50 hommes
Ours	Lieutenant	200 hommes

Langage

Le langage Thunk correspond à un patois du langage propre à tous les habitants de Tanæphis. Les Thunks parlent avec un fort accent qui ressemble au langage esquimau terrestre. Il est assez difficile à comprendre pour un Gadhar ou un Batranoban mais ce patois contient assez de mots d'origine Derigion pour que les autres races puissent le comprendre. Certains surnoms animaux sont parfois donnés aux guerriers les plus vaillants ou aux personnalités les plus frappantes. Les Thunks n'utilisent aucune forme d'écriture.

Cicatrices rituelles

Les Thunks ont toute une symbolique de cicatrices rituelles qui rappelle un peu celle des peintures corporelles des Gadhars (à la différence près qu'elles ne sont pas solubles à l'eau!). Plus un Thunk sera marqué de cicatrices plus il sera prestigieux. En général un guerrier Thunk possède une petite cicatrice sur le visage par adversaire tué en combat (singulier ou pas). Il porte sur les bras de grands traits sinueux qui représentent, de façon codée, les différentes campagnes auquel il a participé. Si les bras ne suffisent pas, c'est le torse qui est utilisé de la même façon. Il porte aussi une cicatrice sur le sexe par enfant qu'il a conçu. Les maîtres-loups et les Flocons de Sang possèdent aussi des cicatrices qui correspondent à leur appartenance à ces unités d'élite. Les femmes Thunks possèdent les mêmes cicatrices que les hommes (sauf celles sur le sexe bien évidemment. Les cicatrices représentant le nombre d'enfants qu'elles ont mise au monde sont tracées autour du nombril).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont assez mal vus par les guerriers Thunks car le combat au contact prôné par la plupart des armes ne cadre pas avec les tactiques de guérilla utilisées par les guerriers Thunks. Il est beaucoup plus prestigieux d'être un archer hors-pair que le porteur d'une arme qui incite le plus souvent le porteur à se faire tuer en combat singulier par un Piorad beaucoup plus habitué que lui à ce genre de confrontation.

Les guildes

Le territoire contrôlé par les Thunks est sauvage et très civilisé. Les guildes sont donc très peu nombreuses mais existent bel et bien comme sur tout le reste de Tanæphis. Nous allons donc étudier succinctement les relations qu'elles entretiennent avec le peuple Thunk.

Guilde des mercenaires: Les mercenaires Thunks (archers à cheval) sont très souvent utilisés pour escorter les convois de voyageurs sur tout le continent et sont donc assez recherchés par les recruteurs de la guilde.

Guilde des navigateurs: Il n'existe presque aucun Thunk membre de cette guilde bien que Bolivar possède un tout petit port (qui peut accueillir 3 bateaux en même temps).



Flocon de sang

Guilde des marchands: Par l'intermédiaire de la guilde des mercenaires, les marchands louent les services d'archers à cheval Thunks pour escorter leurs convois. Les marchands aiment aussi à commercer avec eux mais de façon très chaotique (ils n'emploient pas de monnaie et le troc est considéré comme "chaotique" et primitif par les membres de cette guilde).

Guilde des coursiers: De nombreux coursiers des régions nordiques sont des Thunks. La guilde est assez présente dans les villes et villages Thunks bien que les messages envoyés et reçus doivent être écrits et traduits par des membres de la guilde des écrivains.

Guilde des écrivains: Quelques villages Thunks (et la "grande" ville de Bolivar) possèdent des écrivains publics qui écrivent et traduisent oralement des message écrits en Derigion, qui sont transportés par les clients eux mêmes ou par des services express de la guilde des coursiers.

Guilde des cartographes: Il est assez rare que les Thunks fassent partie de cette guilde, pas parce qu'ils ne sont pas bons cavaliers (et de loin) mais parce que des Piorads en font partie.

Guilde des mercenaires de Pôle: Vu que la plupart des mercenaires de cette guilde combattent en ville (bien évidemment) les Thunks ne sont que très rarement engagés pour cette tâche, leurs poneys et leurs tactiques de guérillas ne correspondent pas à la forme de combat prônée par les armées Derigions.

Guilde des épiciers: Les Thunks n'ont aucun contact avec cette guilde et n'en sont presque jamais membres.

Guilde des voyageurs: De nombreux Thunks font partie de cette guilde et les auberges des régions nordiques accueillent dans un calme aussi précaire qu'étrange des Thunks et des Piorads à la même table. Les auberges de cette guilde sont une sorte de zone "neutre" qu'aucun camp ne tente d'attaquer.

Guilde des courtisans: La guilde est très peu implantée chez les Thunks et ils en font très peu partie car le physique des Thunks ne correspond que très rarement aux canons de la beauté en vogue sur Tanæphis (bien que leur manque de tabou à ce sujet est souvent source d'étonnement chez les autres peuples). N'ayant aucun mal à trouver "chaussure à leur pied", les Thunks ne sont pas non plus grands clients de cette guilde (le sexe est pour eux, très naturel, et ils ne comprennent pas pourquoi il faudrait payer pour faire l'amour).

Les autres races

Les Thunks sont tolérants et n'ont presque aucun contact avec les autres races de Tanæphis (à une exception près, mais elle est de taille: les Piorads). Les Thunks sont en guerre quasi-permanente avec le peuple Piorad et entretiennent de bonnes relations avec tous les autres peuples qu'ils côtoient (de toute façon très rarement). Les quelques descriptions ci-dessous n'engagent que la responsabilité de son auteur (un membre du conseil des anciens).

Les Alwegs: Nous ne connaissons pas cette race. Il nous semble que c'est une insulte utilisée par des hommes assez intolérants pour croire que leur race est la plus puissante.

Les Batranobans: Nous savons que ces hommes vivent au sud-ouest de Tanæphis, dans des déserts brûlants et que ce sont des magiciens très puissants (ils utilisent le sable, les épices et les animaux du désert).

Les Derigions: Ce peuple de conquérants eut les yeux plus grand que le ventre et pécha par manque de discernement. Il choisit de s'attaquer à trop de peuples, brisa les révoltes dans le sang et soumit des milliers de personnes à son joug fasciste. Il ne mérite que les souffrances que ses membres endurent désormais.

Les Gadhars: Il existe en effet de grands hommes à la peau très mate qui vivent dans les jungles du sud du continent. Nous n'en voyons que très rarement et ils sont presque tous porteurs d'arme. Certains disent que ce sont de puissants magiciens et qu'ils dominent les monstres qui vivent dans leurs jungles.

Les Hysnatons: Les êtres magiques qui vivaient avant sur Tanæphis n'ont pas disparus. Ils vivent encore dans notre corps, dans notre sang et dans les cavernes qui sillonnent nos montagnes. Lorsqu'un enfant naît et qu'il possède en lui les traits d'une race disparue, c'est un signe de bonheur et de joie pour sa mère et ses frères et soeurs.

Les Piorads: Cette race de pillards et de barbares nous pourchasse depuis des siècles mais nous sommes trop sages et trop malins pour qu'ils puissent nous détruire entièrement. Nous les combattrons dans les forêts, dans les plaines enneigées et dans les montagnes mais jamais nous ne nous rendrons. Ils sont bornés, idiots et courageux. Pour nous, le courage est un défaut comme les autres. Mais un défaut qui cause la perte de celui qui l'est trop.

Les Sekekers: Cette race de femmes guerrières n'est qu'une invention du gouvernement Derigion qui explique ainsi son incapacité à faire régner l'ordre dans le sud du continent. Il est impossible qu'une race soit composée uniquement de femmes.

Les Vorozions: Ces guerriers sont valeureux et apportent à tous la civilisation et la sécurité mais ils ne doivent pas se laisser aveugler par l'ampleur de leur royaume ou ils subiront le même sort que leurs adversaires de toujours, les Derigions. Ils sont nos meilleurs alliés contre les Piorads.

Le prestige

La société Thunk est plutôt basée sur la coopération et sur la discrétion. Les prestige n'est donc pas tellement important et il est rare qu'un Thunk prestigieux ait un rôle important à jouer dans sa tribu. C'est plutôt un être à part, adulé par certains, craint par d'autres mais qui est souvent très seul (personne ne lui fait vraiment confiance).

En plus de celui gagné selon les règles du jeu (page 25 du livret 1), un personnage peut voir cette caractéristique varier selon le barème suivant (qui n'est nullement exhaustif):

Evénement	Prestige
Par enfant mis au monde	+1*
Par Hysnaton mis au monde	+2*
Par enfant conçu	+1**
Par Hysnaton conçu	+2**
Par année au dessus de 30 (jusqu'à 40 ans)	+1
Par année au dessus de 40 (jusqu'à 50 ans)	+2
Par année au dessus de 50	+3
Etre flocon de sang	+3
Etre maître-loup	+10
Etre aigle (par an)	+1
Etre ours (par an)	+2

*: Uniquement pour les femmes.
**:Uniquement pour les hommes.

Le commerce

Les Thunks ne possèdent pas de monnaie et toutes les relations commerciales qu'ils entretiennent se font par troc (ou à la rigueur avec les quelques Klidors qu'ils volent aux Piorads).

Les échanges commerciaux se font surtout avec les marchands Derigions, Vorozions et Batranobans. Les Thunks exportent des peaux et du poisson séché et importent des armes en acier et quelquefois des produits exotiques (fruits, alcool, etc...).

Les armées

Spécialisés dans le combat d'embuscade, les Thunks possèdent une très haute initiative dans le seul but d'éviter le contact le plus possible et de frapper fort là ou cela fait le plus mal. Les armées Thunks sont presque entièrement constituées de cavaliers.

La liste qui suit comprend tous les types d'unité présents dans une armée "type" et est suivie par un petit récapitulatif qui vous donnera une idée de la composition exacte d'un tel groupe de combat.

Archers: Cette unité est composée de 20 hommes spécialement entraînés au combat à distance et qui rechignent à se battre avec leurs armes de contact. Leur principal défaut réside dans leur armure très peu performante.

EF	PU	MO	IN
20	80	Milice	+1
Armement	Arc court, poignard		
Armure	Aucune		
Monture	Poney		
Note	Bonus de soutien: +5		

Cavaliers: Gros de la troupe de l'armée Thunk, les cavaliers sont armés de glaives et vêtus de fourrures. Ils peuvent aussi bien servir à soutenir d'autres cavaliers qu'à attaquer les endroits affaiblis de l'armée adverse.

EF	PU	MO	IN
50	200	Vétéran	+2
Armement	Glaive, arc court		
Armure	Fourrures		
Monture	Poney		
Note	Bonus de soutien: +6 Bonus de charge: IN+2, PU+50		

Flocons de sang: Ces unités d'élite sont la plupart du temps cachées à la vue de l'armée adverse et ont un effet démoralisant sur les hommes qui composent cette dernière. Elles attaquent principalement les gradés adverses, les porteurs d'armes ou les guerriers déjà blessés.

EF	PU	MO	IN
5	30	Elite	+4
Armement	Epée courte, arc court		
Armure	Aucune		
Monture	Poney		
Note: A) Chaque unité de ce type fait baisser l'initiative de l'armée adverse de 2 points. B) Au début de chaque heure de combat, l'unité peut prendre pour cible un chef d'unité ou un porteur d'arme. Il y a 5% de chances que la cible soit tuée. Si c'est un personnage-joueur, utilisez les règles de combat normales.			

Initiés: Composés de jeunes guerriers qui n'ont même pas encore le droit à ce titre honorifique, les initiés feront tout pour prouver à leur tribu qu'ils sont les plus forts et qu'ils savent se battre comme de vrais Thunks.

EF	PU	MO	IN
50	180	Normal	+3
Armement	Glaive		
Armure	Fourrures		
Monture	Poney		

Maîtres-loups: Ces unités d'élite très petites ont surtout pour but de repérer la présence d'unités adverses et d'attaquer par surprise le moment venu. Les loups (et leur hurlement terrifiant) ont un effet désastreux sur le moral de l'armée adverse.

EF	PU	MO	IN
10	80	Elite	+3
Armement	Epée courte, arc court, loup		
Armure	Aucune		
Monture	Aucune		
Note	Contre une unité de milice: PU+80 Contre une unité normale: PU+40		

Scouts: Ces unités sont très comparables à celles des maîtres-loups... Mais l'absence de loups rend les performances de ces unités particulièrement risibles. N'est pas maître-loup qui veut.

EF	PU	MO	IN
10	40	Normal	+2
Armement	Epée courte, arc court		
Armure	Aucune		
Monture	Aucune		
Note	Bonus de soutien: +3		

Traîneaux d'ours: Ces unités composées de Thunks suicidaires sont très difficilement contrôlables et ont souvent pour effet de transformer une bataille rangée en chaos total. La puissance pure des traîneaux est le seul point fort de ces groupes de combat. La force déployée en combat par les ours est cependant souvent utilisée pour attaquer les propres unités de l'armée Thunk (au grand regret de leurs maîtres).

EF	PU	MO	IN
5	150	Normal	+2
Armement	Poignard		
Armure	Aucune		
Monture	Traîneaux à trois ours		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+75		

Restriction

Au début de chaque heure de combat le maître de jeu doit jeter un d%:

Si le résultat est inférieur ou égal à 25, l'unité attaquera une unité alliée (au choix du joueur adverse).

Si le résultat est supérieur ou égal à 96, l'unité sera détruite (les ours se battent entre eux et les hommes essaient simplement de rester en vie en fuyant).

Tout autre résultat permet au joueur de choisir normalement l'unité qu'il va attaquer

Traîneaux de poneys: Ces unités sont plutôt des sortes de plates-formes de tirs mobiles que des traîneaux à proprement parler, les véhicules ne servant à se déplacer qu'avant la bataille (ou durant les quelques périodes d'acalmie). Ce qui explique la très faible initiative de ces unités.

EF	PU	MO	IN
10	60	Normal	+0
Armement	Epée courte, arc court		
Armure	Aucune		
Monture	Traîneaux à quatre poneys		
Note	Bonus de soutien: +4		

Armée mercenaire typique (autonome)

Effectif total: 150.
Puissance totale (base): 600.
Initiative de l'armée (sans le général): +0.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	10	40	Normal	+2	S(+3)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)

Armée typique (une tribu)

Effectif total: 130.
Puissance totale (base): 500.
Initiative de l'armée (sans le général): +2.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	10	40	Normal	+2	S(+3)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)

Armée typique (deux tribus)

Effectif total: 245.
Puissance totale (base): 970.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	10	40	Normal	+2	S(+3)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Traîneaux	10	60	Normal	+0	S(+4)
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Flocons	5	30	Elite	+4	Spécial

Armée typique (quatre tribus)

Effectif total: 410.
Puissance totale (base): 1760.
Initiative de l'armée (sans le général): -1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	10	40	Normal	+2	S(+3)
Scouts	10	40	Normal	+2	S(+3)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Archers	20	80	Milice	+1	S(+5)
Traîneaux	10	60	Normal	+0	S(+4)
Traîneaux	10	60	Normal	+0	S(+4)
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Initiés	50	180	Normal	+3	-
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Vétéran	+2	S(+6) C(+2/+50)
Flocons	5	30	Elite	+4	Spécial
Traîneaux	5	150	Normal	+2	Spécial

Création d'un personnage Thunk

Caractéristiques

Force (FO)	8
Endurance (EN)	10
Agilité (AG)	12
Rapidité (RA)	12
Perception (PE)	12
Volonté (VO)	10
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	20%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	25%
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	15%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	5
Richesse	8
Sexe	5
Violence	7
Réputation	5
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	17	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	45%
Parade	15%
Tir	55%
Acrobatie	10%
Artisanat	25%
Astronomie	25%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	**65%**
Marchandage	25%
Médecine	10%
Repérage	**70%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	8

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	12	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	20%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	25%
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	15%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	1
Epée courte	
Option	AR
Toucher	15%
Initiative	19
Dommages	E
Arc court	
Option	Tir
Toucher	20%
Dommages	F
Pas d'armure	
Protection	-

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	13	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	20%
Parade	15%
Tir	30%
Acrobatie	10%
Artisanat	15%
Astronomie	15%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	35%
Marchandage	15%
Médecine	10%
Repérage	30%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	1
Epée courte	
Option	AR
Toucher	20%
Initiative	20
Dommages	E
Arc court	
Option	Tir
Toucher	30%
Dommages	F
Fourrures	
Protection	2

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	14	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	25%
Parade	15%
Tir	35%
Acrobatie	10%
Artisanat	15%
Astronomie	15%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	45%
Marchandage	15%
Médecine	10%
Repérage	40%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	6
Epée courte	
Option	FT
Toucher	25%
Initiative	5
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	35%
Dommages	F
Cuir	
Protection	3

Thunk

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	15	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	35%
Parade	15%
Tir	45%
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	20%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Equitation	**55%**
Marchandage	20%
Médecine	10%
Repérage	**55%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	11
Epée courte	
Option	FT
Toucher	35%
Initiative	5
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	45%
Dommages	F
Cuir	
Protection	3

Flocons de sang

Description: Regroupés en unités de 20 cavaliers, les archers Thunks forment une force de soutien très importante. Les flocons de sang, quant à eux, sont des sortes de "snipers" qui se cachent dans les arbres ou dans les rochers et qui prennent pour cibles les leaders ou les porteurs d'armes ennemis. Ils est en effet souvent plus raisonnable de tuer un porteur d'arme à distance à l'aide d'une volée de flèches plutôt que de le combattre à la loyale (tactique que les Thunks n'apprécient de toute façon pas tellement). De plus, le facteur démoralisant d'un chef criblé de flèches et qui meurt avant même d'avoir atteint les premières lignes ennemies n'est pas à négliger.

Origine: De tous temps (au moins depuis que les Piorads combattent les Thunks), les archers Thunks ont été la terreur de leurs ennemis. Voyant que les porteurs d'armes représentaient 75% de la puissance Piorad, de nombreux Thunks eurent l'idée de les tuer à distance avant même qu'ils ne puissent utiliser leurs monstrueuses capacités. Ils formèrent donc petit à petit des unités de "tueurs de chefs" dont les tableaux de chasse font même frémir les plus puissants généraux Piorads.

Race: Tous les flocons de sang sont Thunks. Leurs bonus sont dus à un entraînement poussé qui n'est pas proposé aux membres d'autres races (les Thunks sont très fiers d'être les meilleurs archers de Tanæphis).

Organisation militaire: Les flocons de sang sont regroupés en groupes de 5 individus mais combattent uniquement seuls (ou au moins éloignés de 100 mètres chacun). Ils reçoivent des ordres des chefs Thunks mais ont une relative liberté d'action (il est très difficile de savoir où ils sont exactement).

Equipement: Tous les flocons de sang sont armés d'épées courtes (dont ils ne se servent qu'en cas d'urgence) et d'arcs courts. ils possèdent en plus deux carquois croisés sur le dos qui leur permettent de transporter jusqu'à 40 flèches. Ils sont vêtus assez légèrement et ne sont pas considérés comme portant une armure.

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être un pisteur il devra posséder un minimum de 16 en Perception, de 60% en Tir et de 60% en Repérage.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant fait partie des flocons de sang voit son prestige augmenter de 3 points.

Bonus: Tous les flocons de sang sont des tireurs émérites. Lorsqu'ils passent un tour de combat (6 secondes) à viser avec une arme à distance (arcs ou arbalètes), de tels personnages reçoivent un bonus de 10% à leur jet de toucher. De plus, lors d'un tir visé, les malus dus à une cible située à portée longue ou maximale ne subissent qu'un malus de 10 ou 25% (respectivement).

Caractéristiques

Flocon de sang

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	20%
Parade	10%
Tir	**60%**
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	20%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	45%
Equitation	25%
Marchandage	20%
Médecine	10%
Repérage	**55%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	4
Epée courte	
Option	FT
Toucher	20%
Initiative	4
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	60%
Dommages	F
Pas d'armure	
Protection	-

Tempête de sang

Alors que la plupart des unités des flocons de sang sont des petits groupes qui agissent loin les uns des autres, la tribu de Moïna abrite en son sein un groupe de combat très spécial appelé "Tempête de sang" et qui ne regroupe pas moins de cent guerriers armés de d'arcs courts. Ils combattent comme des flocons de sang normaux mais possèdent un entraînement et des capacités de camouflage leur permettant d'agir en groupes d'une dizaine d'individus. Alors qu'il faut normalement cinq ou six flèches pour tuer un porteur d'arme "moyen", ces unités décochent simultanément dix flèches sur une cible choisie et désignée précisément à l'aide d'un système de code sonore (connu uniquement des guerriers de cette unité). Ils sont vêtus de fourrures légères et blanches qui leurs permettent de se fondre facilement dans le décor enneigé des régions où ils combattent. Ils sont aussi munis de petites pelles à manches courts dont ils se servent pour creuser de petits trous d'hommes lorsque le lieu de l'embuscade est trop nu pour pouvoir se cacher efficacement. En cas d'embuscade ratée ou lorsque les ennemis sont trop nombreux, ils préfèrent de loin la fuite au combat au corps à corps.

En dix ans d'existence, cette unité a été responsable de l'élimination de plus de soixante porteurs d'armes. Elle n'a pas subie plus de dix pertes. Le chef de l'unité, quant à lui, n'est bien sûr pas porteur d'arme (les armes détestent les armes à distance) mais porte sur son visage une petite cicatrice (quelques millimètres de long) pour chaque ennemi tué par son unité. Elles sont innombrables mais on peut estimer qu'il en possède plus de deux mille.

La plus grande prouesse de cette unité est le massacre d'une unité d'élite Piorad d'yeux de braise qui ne comportait pas moins de trente cavaliers dont la moitié étaient porteurs d'arme et qui venaient juste de massacrer deux cents cavaliers Thunks. Deux minutes trente avaient suffi pour transformer tous ces fiers guerriers en pelotes d'épingles. Qui a dit qu'à vaincre sans péril on triomphe sans gloire ? Un Piorad surement, les Thunks n'ayant que faire de la gloire...

Maîtres-loups

Description: Réponse Thunk à l'utilisation intensive des Chagars en combat, les maîtres-loups sont une caste à part parmi les Thunks. Ils sont vénérés et reconnus de tous et forment une sorte d'avant-garde. En effet ce sont les seuls guerriers Thunks qui ne montent pas à dos de poneys (ils ne possèdent d'ailleurs pas la compétence d'Equitation).

Origine: Alors que les Piorads utilisaient les Chagars pour la guerre et lorsque l'homme aux ours n'avait pas encore fait son apparition, les Thunks avaient besoin de posséder une force de frappe assez puissante et mobile pour contrer les guerriers ennemis. Les premiers maîtres-loups commencèrent leur éducation en élevant de jeunes canidés comme des chiens et en leur apprenant les tactiques de base du combat de guérilla. Un tel entraînement est dangereux car, s'il est facile, en l'élevant tout petit, d'apprivoiser un loup, il est beaucoup plus difficile de lui apprendre à tuer en choisissant sa cible avec précision. L'exercice le plus difficile à réaliser est d'empêcher les loups d'attaquer les poneys en cas de combat généralisé.

Race: Les maîtres-loups sont obligatoirement Thunks bien que la compétence spéciale dont ils disposent (Dressage) n'est pas un don génétique mais uniquement un procédé enseigné de pères en fils par les anciens maîtres-loups de la tribu.

Organisation militaire: Les maîtres-loups combattent en petites unités de 10 individus. Les unités sont mixtes (comme toutes les unités Thunks) mais une femme est toujours le maître d'une louve et un homme d'un loup. Ils ne possèdent pas de poneys.

Equipement: Les maîtres-loups ne portent pas d'armure et sont armés d'un arc court et d'une épée (courte elle aussi). Ils sont cependant vêtus assez chaudement de quelques couches de fourrures mais ces dernières n'offrent aucune protection à leur porteur.

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être un pisteur il devra posséder un minimum de 16 en Perception, de 60% en Dressage et de 60% en Repérage.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant appartenu à une unité de maîtres-loups voit son prestige augmenter de 10 points. Ce prestige est symbolisé par des cicatrices rituelles qui couvrent le visage et les bras de ces guerriers.

Bonus: Tous les maîtres-loups possèdent (surprise!) un loup (utilisez les caractéristiques d'un "solitaire"). La compétence d'Equitation, pour ces personnages, est alors remplacée par "Dressage" et la caractéristique qui y est associée est la Perception (au lieu de l'Agilité). Elle est utilisée pour diriger et donner des ordres à son loup. Une réussite critique indique que le loup est entièrement sous le contrôle du personnage pendant une minute. Un échec critique indique que le loup attaque le personnage (10%), le poney le plus proche (60%) ou un allié (30%).

Caractéristiques

Maître-loup

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	**50%**
Parade	10%
Tir	30%

Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	20%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	15%
Dressage	**65%**
Marchandage	20%
Médecine	10%
Repérage	**55%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%

Points de vie	20
Prestige	11

Epée courte	
Option	FT
Toucher	50%
Initiative	4
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	30%
Dommages	F
Pas d'armure	
Protection	-

Les Fils des Loups

Bien que les loups de Tanæphis soient particulièrement imposants, il est toutefois difficilement concevable qu'ils soient utilisés comme montures. Il existe cependant une exception très singulière. En effet, une unité d'élite Thunk très connue et qui porte le nom de "Fils des loups" est entièrement constituée d'enfants (ou de très jeunes gens) qui utilisent leurs loups comme montures. Ils sont environ cinquante et sont dirigés par un porteur d'arme Hysnaton qui a la particularité de mesurer un mètre quarante et de peser vingt-cinq kilogrammes. Il est armé d'un épieu magique appelé "Pioradbane" et est presque aussi féroce et rusé que sa monture (un vieux loup borgne au pelage blanc).

Alors que les autres maîtres-loups forment des unités discrètes et d'avant-garde, les fils des loups combattent les Piorads et leurs Chagars de face et sans tactique particulière. Leur réputation et la force de frappe déployée par cinquante "cavaliers" armés d'épieux est suffisante pour leur permettre de survivre assez longtemps pour que les archers Thunks à dos de poneys finissent leur travail. Après la bataille, les loups se partagent les cadavres des Chagars vaincus et les membres de l'unité dévorent crus certaines parties du corps des Piorads tués (la plupart du temps le cerveau et le coeur). Cette pratique barbare (même sur Tanæphis) est assez rare parmi les populations nordiques (alors qu'elle est fréquente dans certaines tribus Gadhars). Les fils des loups se barbouillent ensuite le torse, le visage et les cheveux avec le sang des ennemis tués lors d'une cérémonie quasi-religieuse et ne se lavent qu'à la veille d'une nouvelle bataille (bonjour l'odeur!).

Lorsque les jeunes guerriers deviennent trop grands ou trop lourds pour pouvoir monter sur leurs loups, ils quittent l'unité et rejoignent des unités conventionnelles de maîtres-loups mais conservent pour la plupart leurs coutumes cannibales.

Akianaus

Héros de la cause Thunk

(181-202 Ap. Neinnes)

Akianaus était, s'il on peut dire, un Thunk de base. Il était expert en chasse au loup et connaissait avec précision les rites qui permettaient de tatouer les récits guerriers et sexuels de ses congénères. Il vivait dans le calme d'un petit village à l'ouest de Bolivar et n'avait entendu parler des Armes que dans les récits murmurés par les ancêtres.

Et c'est le lendemain du jour de ses dix neuf ans qu'il devint porteur. Attiré par des aboiements de chien, il tomba nez à nez avec un pisteur Piorad. Un rapide combat eut lieu et le pisteur tomba sous les coups du jeune guerrier. L'arme du Piorad semblait vivante, et maoeuvrait pour *éviter* de toucher le Thunk. Il était évident que le pisteur venait d'être suicidé par son arme. Qu'à cela ne tienne, le Thunk prit l'arme, tua les deux chiens et rentra à son village.

Dès que l'arme eut recouvré ses pouvoirs elle enseigna ce qu'elle savait au jeune homme et, aidé par son pouvoir de commandement incontrôlé commença l'entraînement de la tribu. Deux ans plus tard, le village n'était devenu qu'un immense camp militaire où tous agissaient pour développer la puissance militaire de la tribu. Akianaus décida alors qu'il devait aller porter le sang et le fer chez ses ennemis de toujours (tout du moins le croyait-il, totalement omnubilé par ce que lui disait Hatelord).

Ils partirent, lui et sa tribu, tout droit vers l'ouest et massacrèrent durant soixante jours et soixante nuits tous les Piorads qu'ils rencontrèrent, soit trois cent individus de tout âge et de tout sexe, sans faire aucun prisonnier. Une unité d'yeux de braise en garnison dans le dernier village réussit à tuer Akianaus et les quelques Thunks qui restaient. Cette équipée sauvage reste cependant un symbole pour tous les Thunks opprimés par le peuple Piorad.

Je connaissais Akianaus bien avant qu'il soit porteur d'arme, bien avant que cette chose prenne possession de lui. Je n'étais pas grand chose, juste une compagne qu'il préférait aux autres, avec qui il aimait chasser et discuter, avec qui, aussi, il aimait faire l'amour.

Sa réaction envers moi quand il revint avec son arme fut étrange: Je fut la première à la contempler, à la toucher, à décrypter les runes dont était couverte la lame. Il était fier, heureux de pouvoir me prouver... Quoi d'ailleurs...

Je ne le sus jamais. Le lendemain, la chose avait pris corps avec lui. Il était devenu irritable, susceptible et ne supportait plus qu'on critique ses décisions. Car en plus, il prenait des décisions. Il s'exprimait de façon automatique et les autres écoutaient. Ils buvaient ses paroles. Ils étaient sous son pouvoir. Je l'étais aussi. Je partageais sa couche, quelquefois avec d'autres femmes et je n'avais même plus le désir de lui refuser quoi que ce soit.

Un bref éclair de lucidité me permit de quitter la tribu, la veille de leur départ pour leur "guerre" stupide.

Depuis 800 ans, Hatelord n'a pas fait parler d'elle. Il est probable qu'elle vole de porteurs en porteurs sans réussir réellement à les inciter à agir avec vigueur et "panache" contre les intérêts Piorads sur Tanæphis. On dit qu'elle est maintenant portée par un chef de guerre Gadhar qui n'a jamais vu de Piorads et qui n'en verra certainement jamais sauf si l'arme réussit une fois de plus à prendre le contrôle. Ce jour là, elle portera une fois de plus la mort dans tout le nord du continent.

Caractéristiques

Akianaus

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	15	14	13

Attaque brutale	15%
Attaque normale	100%*
Attaque rapide	70%
Esquive	50%
Feinte	25%
Parade	20%
Tir	65%
Acrobatie	30%
Artisanat	25%
Astronomie	20%
Commandement	100%*
Connaissance	45%
Course	35%
Discrétion	40%
Equitation	80%
Marchandage	45%
Médecine	35%
Repérage	55%
Séduction	60%
Stratégie	25%
Tactique	65%
Points de vie	24
Prestige	120
Epée longue	
Option	AR
Toucher	100%*
Initiative	20
Dommages	G*
Poignard	
Option	AR
Toucher	75%
Initiative	22
Dommages	D
Armure de cuir	
Protection	3(+5)

Hatelord (M) — Prestige: 12

Type: Epée longue (AN+10%).
Coût: 130 (Contrôle: -30%).

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque rapide +30%	Pr.	05	20
Attaque rapide critique	Pr.	43	20
Attaque normale incontrôlée (100%)	Pr.	25	50
Condition: auto-mutilation	Cd.	51	-10
Commandement incontrôlé (100%)	Sc.	66	30
Composition: os	Ex.	37	10
Désir exacerbé de Violence	Lm.	13	-5
Racisme envers les Piorads	Lm.	50	-5

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**	
Prestige	+1	5	6	
Richesse	+0	7	7	
Sexe	-1	4	3	
Violence	+11	7	18	(incontrôlable: -80%)
Réputation	+2	6	8	



Maître-loup

Minouït

"Œil de chat"
(187-207 Ap. Neinnes)

Minouït "Œil de chat" etait une Hysnaton dotée de deux caractéristiques très spéciales: Des yeux de félin qui lui permettaient de voir dans le noir comme en plein jour et une peau d'une blancheur laiteuse irréelle (encore plus blanche que la face souriante d'Œphis) qui la faisait ressembler à une créature cavernicole à la fois monstrueuse et ravissante.

Son arme, apparement assez calme et réservée, l'entraînait cependant toujours dans des vols et pillages risqués et lucratifs (son plus beau coup, avant l'affaire du "collier" fut le vol d'un bijou Piorad, au coeur même d'un village où stationnait une unité de mercenaires comprenant plus de trois cent hommes).

Malgré cela, la petite Minouït était malheureuse. Tellement différente de ses consoeurs, elle effrayait ou était la victime de railleries de la part des garçons de son village. Après être restée quatre mois dans les cavernes naines et alors que tous la croyait morte, elle revint à son village avec un superbe bijou d'origine inconnue. L'œuvre, apparemment taillée dans un bloc d'or massif représentait une sorte de collier enchâssé de pierres précieuses et de diamants. Le tout devant valoir... Beaucoup (les Thunks n'ont pas de système monétaire et ont donc du mal à quantifier la valeur des objets). Minouït devint alors la coqueluche du village et les Thunks qui s'agglutinaient autour d'elle (aussi bien des hommes que des femmes) étaient chaque jour plus nombreux. Tous voulaient entendre son histoire et ses exploits, qu'elle racontait toujours avec beaucoup de précision.

Elle mourut peu après lors d'une chasse aux loup, lors de laquelle son compagnon de chasse la laisser pour morte en pleine nuit nordique. On ne retrouva jamais son corps, ni son bijou et, surtout, ni son arme.

Depuis deux semaines je ne suis plus rien. Minouït et son satané collier m'ont volé toute la notoriété que j'avais acquise avec difficulté au cours de ces dernières années.

Personne n'a plus envie d'écouter mes récits de combat, la description des pays magnifiques que j'ai traversés et les merveilleuses histoires colportées par les scientifiques Derigions.

Tout ce qui compte c'est ce bijou hideux, venu d'un autre âge, dernier symbole d'une race heureusement disparue et la survie de cette petit garce dans ces souterrains obscurs et sordides. Tous les garçons sont tombés amoureux de cette créature aux yeux de félin et à la peau si blanche. Toutes les filles voudraient lui ressembler. Tout cela parce qu'elle a pillé une tombe ou un temple souterrain. Tout cela parce qu'elle a eu de la chance... Mais ça ne durera pas.

Demain, nous partons à la chasse aux loups. Je suis son coéquipier. Demain, je serais à nouveau le seul héros du village. J'en fait le serment.

Possédée pendant longtemps par la guilde des courtisans de Pôle (où elle est passée de mains en mains pendant plus de six cent ans), Sneaker a disparu depuis quelques dizaines d'années alors qu'elle tentait de monter une expédition visant à aller piller les hypothétiques cavernes naines du nord du continent. Il semble qu'un commando d'élite, formé par des troupes Vorozions soit intervenu et a fait disparaître l'arme, son porteur et les autres voleurs qui l'accompagnaient.

Caractéristiques

Minouït

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	17	19	15	10

Attaque brutale	20%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	55%
Esquive	60%
Feinte	35%
Parade	30%
Tir	45%
Acrobatie	85%
Astronomie	30%
Commandement	35%
Course	50%
Discrétion	130%*
Equitation	45%
Marchandage	60%
Médecine	35%
Nage	55%
Repérage	120%*
Séduction	75%
Stratégie	25%
Tactique	20%
Points de vie	24
Prestige	55
Masse d'arme	
Option	AR
Toucher	55%
Initiative	22
Dommages	E
Arc court	
Option	TR
Toucher	45%
Dommages	F
Cuir clouté	
Protection	5(+5)

Sneaker (F) **Prestige:** 16

Type: Masse d'arme (AB+5%, IN-2).
Coût: 135 (contrôle: - 40%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaques rapides multiples	Pr.	59	35
Attaque brutale critique	Pr.	39	20
Discrétion +40%	Sc.	37	20
Repérage +40%	Sc.	55	20
Détection du danger	Ex.	46	30
Détection de la vie	Ex.	45	15
Désir exarcerbé de Richesse	Lm.	09	-5
Curiosité	Lm.	27	-10

Désirs	Arme	Personnage	Total	
Prestige	+0	4	4	
Richesse	+12	7	19	(Incontrôlable -90%)
Sexe	+1	7	8	
Violence	+0	4	4	
Réputation	+1	4	5	

Melaus

"Le sanguinaire"
(193-243 Ap. Neinnes)

Melaus, jeune Hysnaton à la peau blanche et aux grands yeux bleus fut arraché à deux ans et demi aux cadavres de ses parents et offert par l'Impératrice Mansard à son fils Amien. Celui-ci le tortura à petit feu pendant des années et lui fit subir des sévices sexuels fréquents. A 17 ans il était devenu le prototype du jeune noble Derigion même s'il restait techniquement un esclave. Cependant, il continuait à souffrir en silence des sévices que lui faisait endurer Amien.

Lorsque Luïs Mansard (l'empereur) mourut, Melaus profita de la confusion pour torturer et tuer le bourreau qui l'avait martyrisé et éduqué pendant quinze ans. Il disparut ensuite de Pôle et même de l'empire Derigion.

Il réapparut ensuite, marié à la fille d'un chef Thunk (il avait insisté pour que cette coutume, inconnue des Thunks, soit appliquée à celle qu'il aimait). Il est alors devenu "le sanguinaire" et massacrait tous les adversaires qui se trouvaient sur son chemin (aussi bien les Derigions que les autres) dans un but obscur et confus (une vengeance semble-t-il). Il utilisait son arme aussi bien pour torturer que pour tuer et était devenu une légende dans la région qu'il occupait. Il disparut à l'âge de cinquante ans alors qu'il recherchait les secrets de l'immortalité dans d'anciennes galeries naines.

11-3-200 - Maman vient de m'offrir un jouet merveilleux. C'est un joli petit animal, ou peut être devrait-je dire un homme, à la peau blanche et aux grands yeux bleus. Il est très gentil bien qu'un peu timide. Il apprendra vite.

20-4-204 - Mon compagnon à la peau blanche est vraiment mon plus bel esclave.

5-8-203 - Melaus grandit vite et sera bientôt un homme. Il réagit de façon bizarre lorsque je le touche à certains endroits. Sa peau est douce, fine et si subtilement parfumée. Painstealer tient à ce que je le frappe chaque matin et cette douleur me procure un plaisir infini. Je suis amoureux.

11-20-207 - Melaus vient de devenir un homme. Je lui ai fait découvrir les plaisirs de la chair et je crois qu'il a apprécié. Painstealer a voulu aussi participer à nos ébats. J'ai senti sa lame frémir de plaisir.

2-4-210 - Je me permet d'écrire quelques lignes sur le ridicule cahier de cet imbécile d'Amien. Je veux simplement exprimer ici toute la haine que je ressens pour cet individu abject et dégénéré. Il vient de mourir sous les coups de l'arme que je lui ai volée. J'ai rattrapé en quelques heures les années de souffrance que j'ai endurée. Tous ceux qui désormais croiseront mon chemin connaîtront la force de mon esprit et celle de mon arme. Painstealer n'est plus la servante d'un fou, elle est la compagne d'un guerrier.

D'un caractère irascible et violent, cette arme sème toujours la mort et la désolation où qu'elle se trouve et quel que soit son porteur. Elle fut brandie vers les années 600 par un riche marchand Batranoban qui fut tué par une de ses femmes lors de sa nuit de noce. On retrouve ensuite sa trace en 811 où elle est accusée d'avoir assassiné un haut dignitaire Piorad en mission de diplomatie (si je vous jure!) à Pôle. Elle n'est pas réapparue au grand jour depuis cette date.

Caractéristiques

Melaus

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	11	13	14	17

Attaque brutale	20%
Attaque normale	55%
Attaque rapide	35%
Esquive	25%
Feinte	30%
Parade	20%
Tir	25%
Acrobatie	30%
Astronomie	45%
Commandement	55%
Course	25%
Discrétion	50%
Equitation	60%
Marchandage	75%
Médecine	50%
Nage	20%
Repérage	35%
Séduction	80%
Stratégie	15%
Tactique	55%
Points de vie	24
Prestige	60
Dague	
Option	AN
Toucher	55%
Initiative	16
Dommages	E*
Epée longue	
Option	AN
Toucher	65%
Initiative	13
Dommages	G
Cuir	
Protection	3(+15*)

Painstealer (M) **Prestige:** 24

Type: Dague (AR+10%, IN+3, Pf).
Coût: 175 (contrôle: -80%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Protection accrue	Pr.	21	50
Point faible	Pr.	83	25
Absorption de Force	Ex.	3	30
Absorption d'Endurance	Ex.	2	35
Douleur	Ex.	50	15
Perception minimum (10)	Cd.	95	-5
Chaleur	Ex.	32	15
Ne fonctionne pas le jour	Cd.	01	-15

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	4	5
Richesse	-1	5	4
Sexe	-1	5	4
Violence	+2	6	8
Réputation	+2	8	10

Moykala

"L'homme aux ours"

(424-452 Ap. Neinnes)

Lorsqu'en 436 le jeune Moykala fit l'acquisition de Whitebear (la légende veut qu'il l'ait trouvée en jouant dans un ruisseau où elle s'était déposée après avoir passé quelques années dans un glacier) sa vie changea du tout au tout. C'est son arme qui l'éleva dans la plus grande tradition des guerriers Piorads. Il était différent de ses camarades car du sang Vorozion coulait dans ses veines, et il avait des idées de grandeur. Son armée, celle qu'il posséderait plus tard, ne serait pas composée d'archers mais de guerriers spécialisés au corps à corps qui combattraient les Piorads sur leur propre terrain, avec leurs armes: le courage et l'acier.

Après 16 ans d'entraînement poussé, le jeune homme leva une armée à l'aide du charisme que lui apportait son arme et les ours qu'il avait réussi à apprivoiser en suivant les conseils de Whitebear. Il s'était même procuré une armure de demi-plaques qui faisait encore plus ressortir son coté Vorozion et qui le protégeait efficacement contre les attaques de tous ceux qui voulaient l'éliminer.

Son armée compta jusqu'à 20.000 guerriers et rien ne semblait pouvoir l'arrêter. Les Piorads étaient bien plus puissants mais trop peu nombreux et surtout mal organisés. Les victoires se succédèrent et rien ne paraissait pouvoir stopper sa progression.

Sa mort en combat sonna la fin de l'espoir Thunk. Sans leur leader, sans leur conscience, les Thunks et leur armée n'étaient plus rien. Ils ne purent pas garder et consolider leur empire nouvellement gagné et celui-ci se désagrégea petit à petit au cours des années qui suivirent. Malgré cela, l'homme aux ours reste le héros le plus connu de tout le nord du continent et peut être même de tout Tanæphis.

De nombreuses légendes courent au sujet de l'homme aux ours. Elle ne sont pas toutes fondées mais certaines le sont. J'ai passé toute mon enfance dans son village natal, j'ai servi dans son armée de libération et j'ai combattu à ses cotés. Quand il est mort, notre groupe de combat qui avait subi quatre-vingt pour cent de pertes fut disloqué aux quatre vents.

Mais tous ceux qui l'ont cotoyé parlent encore de son charisme fabuleux, de ses notions de tactique et de stratégie, et de ses ours. Il ne faut pas oublier ce qu'il était avant de devenir porteur. Avant l'âge de douze ans (quand il fit l'acquistion de Whitebear), c'était un enfant timide, réservé et qui redoutait plus que tout le contact avec les autres. Il refusait les avances des jeunes filles et ne sympathisait pas avec les garçons.

Du jour au lendemain il est devenu un autre homme. Un guerrier, un conquérant. L'homme aux ours n'était pas le jeune garçon que j'avais connu, il n'était qu'un pantin qui brandissait son esprit au dessus de sa tête. Nous ne devons rien à Moykala. Il n'était rien.

Whitebear a disparu depuis que l'homme aux ours a été tué dans une bataille contre des Piorads en 452. Le porteur et l'arme sont tombés dans l'eau glacée d'un fjord au nord du continent, à quelques dizaines de polacs de la capitale Thunk. Il est possible qu'elle ait été récupérée dernièrement car de nombreuses expéditions visant à la retrouver ont été organisées depuis quelques années (de nombreux scientifiques Derigions s'intéressent aux pouvoirs de cette arme fabuleuse).

Caractéristiques

Moykala

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27*	15	14	16	15	12

Attaque brutale	110%
Attaque normale	80%
Attaque rapide	50%
Esquive	60%
Feinte	35%
Parade	60%
Tir	45%
Acrobatie	40%
Artisanat	35%
Astronomie	30%
Commandement	140%*
Connaissance	50%
Course	70%
Discrétion	50%
Dressage	90%
Marchandage	40%
Médecine	50%
Repérage	60%
Séduction	80%
Stratégie	120%*
Tactique	120%*
Points de vie	30
Prestige	250
Epée longue	
Option	AB
Toucher	110%*
Initiative	19*
Dommages	L*
Demi-plaques	
Protection	12(+5)

Whitebear — **Prestige:** 40

Type: Epée longue (AN+10%).
Coût: 485 (contrôle: -490%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Force +4	Pr.	85	40
Initiative accrue	Pr.	17	20
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Force +3	Sc.	87	30
Commandement +40%	Sc.	19	20
Tactique +40%	Sc.	59	20
Stratégie +40%	Sc.	59	20
Invocation d'animaux	Ex.	61	20
Invulnérabilité aux projectiles	Ex.	63	35
Destruction	Ex.	97	25
Poison	Ex.	77	15
Symbiose	Ex.	Sp.	100
Fertilité	Ex.	Sp.	100
Désir exarcerbé de réputation	Lm.	15	-5
Phase de la lune: Œphis descendante	Lm.	81	-5

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+2	7	9
Richesse	+0	10	10
Sexe	+0	7	7
Violence	+0	5	5
Réputation	+3	7	10

LES PIORADS

Demain tu vas partir seul, à la recherche de ta première monture. Ne sois pas triste. L'âme de Leiff Mennegisson te contemple et t'aidera si tu en as besoin et si tu t'en montres digne. Tu fais partie de la race divine, celle-là même qui fait trembler tous les êtres vivants de Tanæphis. Tu es un œil de braise. Tu es mon plus grand trésor.

A ton retour, car tu reviendras je le sais, le vieux Matoh posera sur ton corps sa lame ardente et tu ne seras plus jamais le même. Ta peau sera comme un livre où ta femme pourra lire tes multiples exploits, tes conquêtes et tous les combats dont tu seras à la fois témoin et acteur. Tu iras au delà des montagnes, au delà du fort qui bloque la passe de la Rouge. Tu iras porter le fer, le sang et le souffle des Piorads. Tous les membres du conseil des Vohrs devront trembler lorsque tes armées franchiront la passe. Tous les habitants de leur empire de papier souffriront sur ton passage. Toutes les femmes Vorozions prieront pour que tu leur fasses découvrir ce qu'est vraiment l'amour.

Pense à tout cela demain et dans les jours qui vont suivre ou tu mourras, tué par un ours ou par une horde de loups. Bas-toi, utilise tes poings, tes dents et ton instinct de fauve. Tu es un prédateur. Tanæphis est ton terrain de chasse. Nous sommes la seule race pure de ce continent. Nous sommes des Piorads.

Les Piorads sont un peuple de conquérants, ils sont venus par la mer, dans d'immenses bateaux il y a plus de mille sept cent ans. Ils ont apprécié le paysage, ont découvert les Armes et les Chagars. Ils sont devenus le symbole de la barbarie et de la violence. Ce sont des pillards aux mode de vie primitif. L'honneur et la réputation ont une grande importance pour eux. Il ne connaissent qu'une loi: celle du plus fort.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Piorad ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple qui a, à l'aide d'une armée terrifiante, porté des coups mortels à l'empire Derigion maintenant déchu.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Piorads. Leur mode de vie est à la fois dur et cruel. La seule force reconnue reste celle de l'acier et du bras qui le tient.

- Deux types de troupe d'élite (les pisteurs et les yeux de braise) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages connus, dont le très célèbre Leiff Mennegisson, ajoutera une pincée de réalisme à l'ensemble.

Historique

753 Av Neinnes
Les Piorads arrivèrent sur de grands bateaux, dans un port de la côte Est près de ce qui allait plus tard devenir la ville de Nerolazarevskaya. Nul ne savait d'où ils venaient, et les Piorads ne s'arrêtèrent pas pour le dire, mais se déversèrent dans les campagnes environnantes, pillant, violant et tuant tout sur leur passage (ça allait devenir une habitude).

730 Av Neinnes
Rapidement, ces nouveaux barbares firent deux découvertes essentielles: les chevaux et les porteurs d'armes. Ce fut un de leurs héros, Leiff Mennegisson, dont il faudrait un volume pour conter les exploits, qui en fit le premier l'expérience en tuant le chef d'une des tribus et en lui volant sa hache-dieu et sa monture.

710 Av Neinnes
Les razzias des Piorads eurent cependant un effet bénéfique sur les quatre tribus du centre (les Dées, les Rivers, les Vossiniks et les Ségions) qui décidèrent de s'unir contre l'ennemi commun. Elles le firent sous la direction d'un conseil composé d'un représentant de chacune des tribus. La guerre entre les Piorads et cette nouvelle union durera plusieurs dizaines d'années.

702 Av Neinnes
Les Piorads s'adaptèrent très vite, et sur leurs chevaux, leurs armes-dieux à la main, ils devinrent rapidement le peuple le plus craint de Tanæphis. Ils y perdirent cependant quelque chose d'essentiel... leurs bateaux. En effet, les porteurs d'armes Piorads devenaient de plus en plus nombreux et craignaient la proximité de la mer. L'un d'eux, Björn Mardsen, dans un geste symbolique, fut brûler toutes les embarcations. Les Piorads étaient à Tanæphis pour y rester!

490 Av Neinnes
Après avoir dévasté les terres de l'Est, les Piorads remontèrent au Nord. A cette époque, des légendes courraient sur les richesses naines cachées dans les montagnes. Les Piorads trouvèrent en effet un trésor, les Chagars... Aucun individu de cette race de chevaux carnivores et puissants n'avait été domestiqué auparavant. Les Piorads en firent leurs montures.

444 Av Neinnes
Curieusement, ce que les tribus des plaines n'avaient pas réussi, une poignée de sauvages farouches à l'abri des montagnes le fit: l'avancée des Piorads fut stoppée au Nord par les Thunks. Entre ces deux peuples, les combats sont toujours incessants. Quoi qu'il en soit, depuis cette époque, les Piorads semblent définitivement installés dans les hauts plateaux.

247 Ap Neinnes
Le deuxième jour du mois de la guerre, sous l'action conjuguée de Œphis et Taamish, les Piorads ravagèrent la ville frontière de Bigget, à quelques polacs au nord de Pôle. Après des siècles de paix, la région fut mise à feu et à sang et les Piorads s'avancèrent si près de Pôle qu'une partie de la population prit la fuite.

Population et répartition géographique

15 millions dont 200.000 à Rockford et 300.000 à Byrd. Les Piorads vivent au Nord de Tanæphis, sur les plateaux qui séparent la région de Pôle des montagnes enneigées des Thunks.

Morphologie

Les Piorads sont de type Nordique. Ils sont souvent grands et musclés, aux cheveux et aux yeux clairs. Ceci n'est cependant pas une règle absolue: à force de piller et de violer, on finit par avoir des descendants dans les populations locales...

Comme les Piorads prennent toujours soin de leurs enfants, quelle que soit leur origine, les mélanges sont relativement fréquents. Un Piorad mâle moyen mesure 1m80 et pèse 80 kilogrammes. On estime que 5% des enfants Piorads qui naissent ont des yeux rouges.

Le nombre de Piorads aux yeux de braise adultes est limité par la dureté de l'éducation prodiguée à de tels enfants. Etre le père (ou la mère) d'un enfant au yeux rouges est un signe de prestige évident.

Compétences particulières

Les Piorads possèdent trois compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis (sauf le dressage qui existe dans d'autres races pour d'autres types d'animaux).

Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Piorad (au moins 6 mois).

Dressage (Perception)
Cette compétence (possédée uniquement par les pisteurs Piorads) permet d'élever, de diriger et de faire combattre un groupe de deux chiens. Un jet est nécessaire par jour en temps de paix et par minute en plein combat. Un jet doit aussi être réussi pour donner un ordre précis et compliqué à l'un des deux animaux (ou aux deux).
Réussite critique: Le chien est sous l'entier contrôle du personnage pendant une minute (ou une heure en temps de paix).
Echec critique: Le chien ne s'occupe pas du tout de son maître et attaque un adversaire au hasard: L'autre chien (25%), le personnage (25%) ou un allié de ce dernier (50%).

Artisanat Piorad: Tatouages (Perception)
Cette compétence permet de créer de superbes tatouages sur son corps ou sur celui d'un patient. Les Piorads se servent de cette forme d'artisanat pour raconter sur leur propre corps leurs principaux faits de guerre. Chaque minute de tatouage cause 1 point de dommage. Il faut compter environ 5 minutes pour un tatouage de 5cm sur 5cm.

L'impératrice Villæssa, régente depuis la mort de son mari, tient fermement les rênes du pays. Elle prend le risque d'ignorer la menace des Vorozions et se concentre sur les Piorads. La bataille sur les ruines de Bigget est très célèbre bien que rares soient les survivants qui ont pu la décrire avec précision. Quoi qu'il en soit, les Piorads reculèrent.

248 Ap Neinnes
De nombreux forts titanesques sont édifiés à la frontière nord de l'empire Derigion afin de protéger le royaume des incursions Piorads. Des centaines de milliers de Cestes seront ainsi dépensés en pure perte (pendant plus de 200 ans). Ce n'est pourtant pas du nord que viendra la chute de l'empire Derigion.

452 Ap Neinnes
L'empereur Derigion Georg III entreprend au Nord une grande campagne contre les Piorads. La guerre est dure, et chaque pouce de terrain est chèrement conquis. C'est le moment que choisissent les Thunks, se souvenant de leur haine ancestrale, pour attaquer leurs ennemis de toujours. Un homme étrange, dont le nom est resté inconnu, porteur d'une épée aux grands pouvoirs réussit à réunir les tribus. Chose unique dans l'histoire de Tanæphis, il est accompagné par des ours. Grâce à son prestige et son charisme, il dirige les Thunks contre les Piorads et les attaque au Nord au moment où les Derigions font de même sur le flanc Sud. L'Homme aux Ours mourut en plein combat, à un contre dix. Il tomba avec son épée dans les profondeurs d'un fjord, et fut perdu à jamais. Après la mort de leur chef, les Thunks se retirèrent lentement dans les montagnes.

770 Ap Neinnes
Les Piorads lancent une nouvelle série d'attaques très dures contre les fortifications du Nord. Les Derigions sont obligés de dégarnir leurs autres frontières pour combattre. Les Piorads se jettent par vagues successives et font, petit à petit, plier la puissante armée Derigion. Cette guerre d'attrition durera plus de 40 ans.

811 Ap Neinnes
Le dernier fort de la frontière Nord tombe aux mains des Piorads. Ces derniers ne font finalement que peu de dégâts par rapport à la richesse globale du pays, mais la chute des forts et la proximité de l'ennemi ont un effet désastreux sur la population de l'empire. A partir de cette année, les armées Piorads attaqueront tous les ans la capitale de l'empire mais n'arriveront jamais à entrer profondément à l'intérieur (seuls les quartiers périphériques les moins riches seront pillés).

881 Ap Neinnes
Le sixième jour du premier mois d'automne, le terrible chef de guerre "Loup gris" prit d'assaut avec ses plus fidèles porteurs d'armes un fort Derigion situé dans les faubourgs de Pôle. Les cris des prisonniers torturés et violés retentiront des jours durant. Au bout de trois jours la noblesse Derigion dépêchera enfin une escouade de mercenaires Thunks qui sont les seuls à bien vouloir déloger les Piorads qui sont devenus complètement fous et qui comptent tenir jusqu'au bout (on ne sait pour quelle raison).

Réussite critique: L'effet est saisissant et le prestige du personnage augmente d'un point. Le tatouage est célèbre parmi tous ceux qui apprécient cet art difficile.
Echec critique: Le personnage tatoué est cruellement blessé par une fausse manœuvre du personnage. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Connaissance Piorad: Géographie (volonté)
Cette compétence spécifique aux Piorads leur permet de toujours retrouver la route de leur village ou de leur ville. Elle leur permet aussi de connaître les endroits habités et de s'orienter vers tel ou tel endroit. Bien que cette compétence soit générale, elle concerne surtout la moitié nord du continent (leurs territoires et ceux qu'ils pillent le plus fréquemment). Un jet de dé est nécessaire par jour de route (que ce soit à cheval, à Chagar ou à pied).
Réussite critique: Le personnage arrive à se diriger presque intuitivement et évite tous les pièges dans lesquels il aurait pu tomber. De plus, son sens de l'orientation lui permet de couvrir 25% de trajet en plus durant cette journée.
Echec critique: Le personnage se perd complètement ou tombe dans un piège. Le trajet parcouru pour la journée est diminué de 75%.

Equipement

Un personnage-joueur Piorad sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne.

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Aucun	Aucun	Aucun	Pavois
Armure	Fourrures	Cuir clouté	Cuir clouté	Cotte de mailles
Monture	Cheval	Chagar	Chagar	Chagar
Monnaie	1d6 Klidors	1d6 Klidors	1d6 Klidors	2d6 Klidors

Les armes tribales des Piorads sont la hache à deux mains, le glaive, la fronde, la hache de combat et le pavois. Les guerriers Piorads portent fourrures, du cuir (clouté ou non) ou des cottes de mailles et montent des Chagars.

Mode de vie

Les Piorads ne sont pas tout à fait un peuple de nomades. Certes, il leur arrive souvent d'abandonner leur village pour en créer un autre plus loin, mais la région n'étant pas fertile, et les paysans locaux ayant tous été tués depuis longtemps, il leur faut bien subvenir à leur existence.

Les Piorads tiennent les anciennes routes du Nord et font payer de lourds péages aux voyageurs, et bien sûr, descendent régulièrement au Sud pour attaquer Pôle et faire leurs traditionnelles razzias. Ils chassent aussi divers animaux pour récupérer leurs fourrures et leur viande bien qu'ils trouvent qu'il est bien plus amusant (et plus simple) de piller un village Thunk pour obtenir exactement les mêmes résultats.

Le système monétaire Piorad est basée sur une monnaie de cuivre frappée d'une silhouette de Chagar et qui se nomme le Klidor.

Après deux jours de combats acharnés Loup gris et ses hommes furent tués et le fort libéré. Les soldats du fort et leurs familles, plus de 200 personnes, avaient tous été torturés, violés et massacrés par les pillards. Un quartier entier de Pôle se révolta alors et un noble fut même lynché. La révolte gronda. L'empereur fut obligé d'apparaître en public et d'accuser ses généraux pour leur lenteur à intervenir. La répression fut vive et l'émeute fut rapidement maîtrisée (en moins de trois jours!) mais Pôle resta marqué par cet incident qui prouva à tous s'il en était encore besoin que la noblesse n'était pas à même de défendre les citoyens Derigions.

1031 Ap Neinnes
C'est ici et maintenant... La guérilla contre les Thunks continue toujours. Les pillards Piorads attaquent Pôle régulièrement et tentent vainement de percer les défenses mises en place au Sud de leur territoire par les armées Vorozions. Cette année s'annonce glorieuse et cette fois-ci, Pôle tombera et les étendards des plus grands chefs flotteront sur les plus hautes tours du palais royal.

Education des enfants

A l'âge de 12 ans, alors que les petits yeux de braise partent seuls à la recherche d'un Chagar, les enfants normaux (mâles) partent à dos de Chagar, accompagné par leur père (ou un autre membre de sa famille s'il est mort ou disparu) à la recherche de leur première monture.

Une fois ce rituel accompli, ils entrent dans une unité de cavaliers et doivent faire leurs preuves et accéder au titre de "guerrier" après avoir tué leur premier adversaire. Pour ce qui est des enfants aux yeux rouges, il est bon de consulter la fiche ci-après intitulée "Yeux de braise".

Le rôle des femmes

Ce sont les femmes qui s'occupent des villages qui regroupent plusieurs dizaines de maisons, dont les formes rappellent parfois celles de leurs anciens bateaux, et font de l'élevage, de la pêche et un petit peu d'agriculture.

Bien que les femmes n'aient aucun droit pour tout ce qui concerne la politique et la guerre (ces deux choses sont très liées chez les Piorads), elles sont les maîtresses de leur logis et ont la faculté de choisir leur mari et d'avoir le droit de divorcer à tout moment (sans avoir à en donner la raison).

Etre obligé de divorcer est une honte pour un guerrier Piorad (on estime qu'un personnage qui subirait un tel affront perdrait immédiatement un grand nombre de points de prestige). L'adultère est puni de mort pour la femme et est considéré comme un droit pour l'homme.

Les enfants nés de ces dites liaisons sont souvent adoptés par le père mais sont alors obligatoirement élevés par la femme du Piorad et pas par la mère de sang.

Le seul moyen pour une femme d'accéder à un titre militaire ou politique est de devenir porteur d'arme ou d'avoir les yeux rouges.

Dans les deux cas, si le personnage survit, il sera peut être craint (certainement) mais pas respecté au même titre qu'un guerrier mâle de même valeur ou de même puissance.

La plus vieille femme de la tribu est désignée comme étant "l'âme" du village et ses décisions sont respectées et ses conseils écoutés par toutes les femmes (et même souvent par le chef de guerre bien qu'il ne voudra jamais l'avouer).

Organisation politique

Parler de politique avec les Piorads c'est implicitement accepter le fait que la loi du plus fort règne en maître dans leur territoires. Les chefs de guerre sont donc tout naturellement les chefs tout court et ils se réservent les meilleures parts de tout ce que leur tribu peut obtenir, que ce soit par le commerce (parfois) ou le pillage (très fréquent).

En étant donc plus riches, ils attirent à eux plus de guerriers et augmentent encore leur popularité et leur puissance offensive. C'est un cercle vicieux qui ne prend fin que lorsque le chef fait une erreur et qu'un jeune loup aux dents longues (de la même tribu) choisit de tenter sa chance. Il s'en suit la plupart du temps un bataille généralisée entre tous les membres de la tribu, aucun d'entre eux ne voulant rester neutre dans ce conflit.

Etre porteur d'arme est un des plus sûr moyen de devenir chef de guerre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

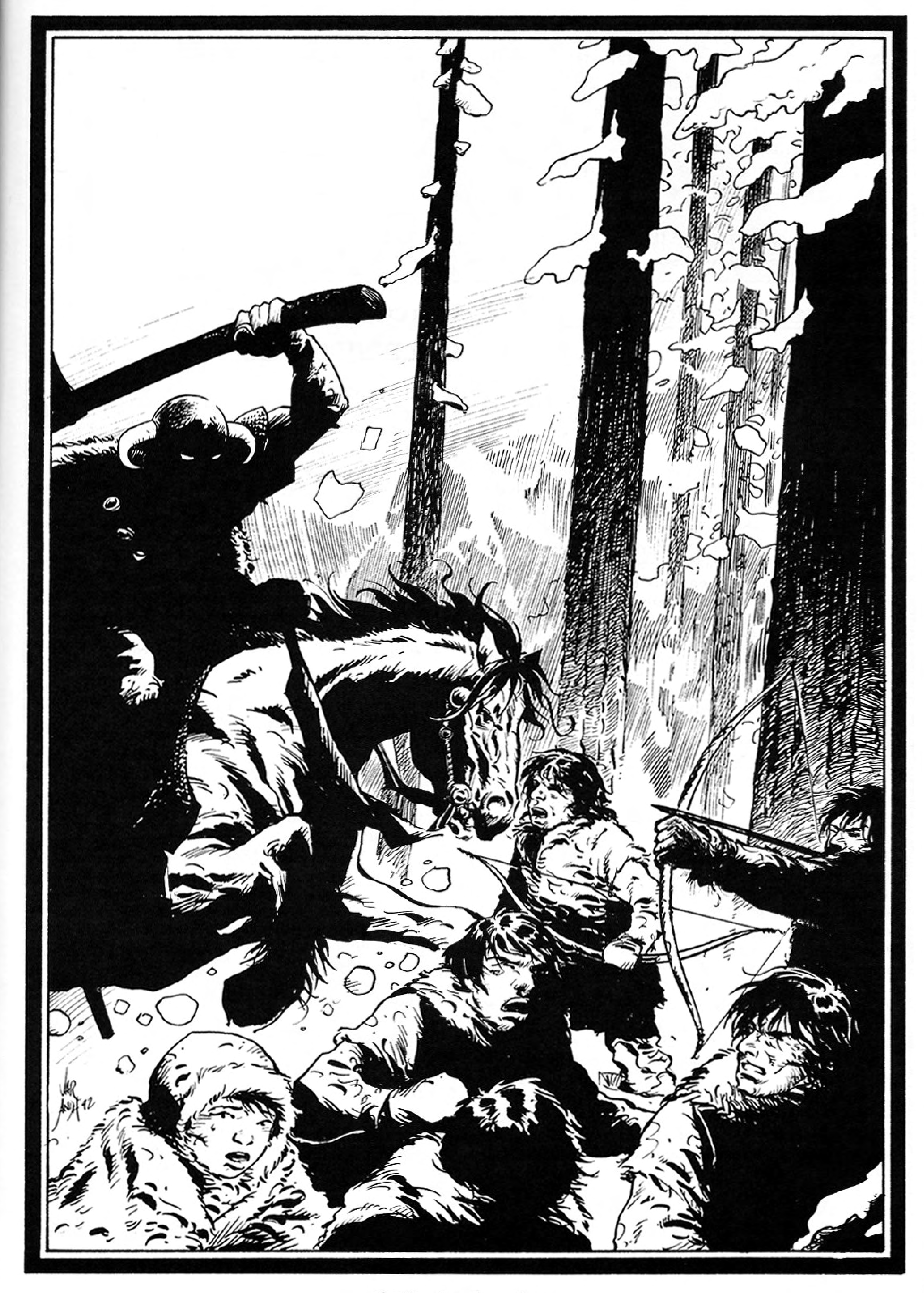
Organisation militaire

Bien que le but principal des armées Piorads soit de piller et de réduire de nombreuses peuplades en esclavage, celles-ci restent très performantes lors des batailles rangées.

Leur seul défaut est que l'utilisation quasi-permanente des Chagars les empêche de briller dans les combats en ville (et surtout à Pôle). Les troupes d'élite, appelées yeux de braise sont les plus performantes et forment une élite que tous redoutent. La société primitive des Piorads est presque uniquement basée sur la force et il n'y a pas de chef de tribu.

Il n'y a que des chefs de guerre. Bien que les armées privées possédées par chaque chef soient souvent hostiles les unes envers les autres, elles ne se combattent presque jamais (à la rigueur, en cas de différent, ce sont les chefs eux mêmes qui se battent).

Les grades qui régissent les armées Piorads sont très difficiles à classifier avec exactitude à cause des nombreux modificateurs de prestige et réputation qui entrent en jeu (sans parles des tatouages possédés par les uns et les autres). On distingue cependant les grades importants (voir tableau page suivante):



Œil de braise

Nom	Grade (équivalent)	Commandement
Heillman	Sergent	10 hommes
Sturmfeild	Capitaine	50 hommes
Ostfeild	Lieutenant	200 hommes
Sharaksturmfeild	Capitaine*	20 hommes
Sharakostfeild	Lieutenant*	50 hommes
Warjarl	Chef de guerre	Toute la tribu

*: Leader d'une unité d'yeux de braise. Le personnage est donc obligatoirement un œil de braise lui aussi.

Langage et écriture

Le langage utilisé par les Piorads est assez différent de tous les dialectes utilisés par les autres peuples de Tanæphis qui, bien que différents, ont de nombreux points communs. Le Piorad "pur" ressemble à de l'allemand mélangé à du suédois mais les Piorads utilisent plutôt une sorte de patois qui est un croisement entre du Thunk argotique et du Piorad pur. En résumé, un Piorad peut se faire comprendre de n'importe quel individu natif de Tanæphis mais garde un accent guttural à couper au couteau. L'écriture utilisée par les Piorads est assez primitive et correspond plutôt à des hiéroglyphes très imagés qui font plus penser à une bande dessinée qu'à une vraie forme d'écriture. Elle existe en deux formes: celle qui est peinte avec des couleurs vives sur les peaux de rennes (qui servent de "livres") et celle qui est tatouée sur la peau des guerriers qui veulent ainsi prouver leur bravoure et leur efficacité en combat (et au lit). Dans les deux cas, cette forme d'écriture ne permet pas d'exprimer de vues de l'esprit ni de sentiments (autres que la joie ou la tristesse).

Tatouages

Bien que les Piorads soient relativement tribaux, leur société est organisée de telle façon que le plus fort soit toujours à la meilleure place mais sans qu'un climat de violence sous-jacente vienne en permanence rompre l'harmonie présente dans chaque village. Pour ce faire, tous les guerriers se font tatouer le résumé de leurs hauts faits de guerre par les artisans les plus experts. Leur corps est donc couverts de petits dessins représentant leurs combats, leurs conquêtes et les régions qu'ils ont visitées. On peut donc déterminer en un simple coup d'œil (à condition de le voir torse-nu) la valeur d'un guerrier et son prestige sans avoir besoin de lui chercher des noises. Un Piorad ne peut pas se faire tatouer n'importe quoi sur le corps. Les tatoueurs doivent au préalable consulter le chef de la tribu et les témoins oculaires de l'histoire qu'il devra décrire à l'aide d'un ou plusieurs petits dessins. Le tatouage de faits de guerre "bidons" est puni de mort aussi bien pour le tatoueur que pour le guerrier tricheur (si le tatoueur est très connu, il est seulement chassé de la tribu). Les femmes qui ne sont ni porteurs d'armes ni yeux de braise ne peuvent pas être tatouées (à l'exception d'un petit signe qui reproduit la signature de son mari et qui indique son statut familial de femme mariée).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Etre porteur d'arme est, pour tout individu mâle Piorad le signe d'une réussite aussi bien militaire que politique (répétons le encore une fois, ces deux concepts sont très proches l'un de l'autre chez les Piorads).

Les porteurs sont donc toujours quasi-déifiés et sont la plupart du temps des chefs de guerre (ou au moins de tribus). Pour les femmes, c'est le seul moyen de sortir des cuisines et de la chambre à coucher. Les femmes Piorads porteurs d'arme sont tout de mêmes assez rares.

Les guildes

Le territoire Piorad est sauvage et très peu civilisé. Les guildes sont peu nombreuses mais existent bel et bien comme sur tout le reste de Tanæphis. Nous allons donc étudier assez succinctement les relations qu'entretiennent les différentes guildes de Tanæphis avec le peuple Piorad.

Guilde des mercenaires: On estime qu'au moins 20% des membres de cette guilde sont des Piorads et il existe d'ailleurs de nombreux points de recrutement dans tout leur territoire et dans leurs deux principales villes. Les Piorads ont de bons rapports avec les dirigeants de cette organisation.

Guilde des navigateurs: Bien qu'ils aient perdu depuis longtemps les secrets de la navigation (n'oubliez pas que les Piorads ne viennent pas de ce continent mais sont arrivés en bateaux en 753 Av Neinnes), il n'est pas rare que des membres de cette guilde tentent, en étudiant la construction des maisons Piorads par exemple, d'améliorer leurs embarcations. Les Piorads les considèrent plutôt comme des fous mais ne leur font la plupart du temps aucun mal.

Guilde des marchands: Entre les pillages organisés par les jeunes guerriers et les péages mis en place par les plus vieux, les marchands n'apprécient pas du tout les Piorads. La guilde possède cependant deux comptoirs à Byrd et à Rockford, juste pour échanger des armes contre des fourrures que les Piorads volent aux Thunks. Bien entendu, il arrive que des membres de la guilde, qui n'ont pas froids aux yeux, commercent directement avec ces pillards.

Guilde des coursiers: Cette guilde est très peu connue des Piorads, pour la simple et bonne raison que leurs membres se rendent rarement dans les régions du Nord pour porter des messages.

Guilde des écrivains: Cette guilde est inconnue des Piorads qui ne lisent de toute façon ni le Vorozion ni le Derigion. Leur écriture n'est jamais utilisée pour porter des messages mais uniquement pour raconter des histoires.

Guilde des cartographes: Les Piorads reconnaissent que le travail effectué par cette guilde est intéressant bien qu'ils n'en aient pas besoin vu leur don inné pour l'orientation sur leurs propres territoires. La plupart des cartographes qui dessinent les plans des régions nordiques sont des Piorads. Ils forment l'élite de cette guilde.

Guilde des mercenaires de Pôle: Bien que les Piorads soient la principale menace qui guette les habitants de la capitale Derigion, il arrive souvent que des Piorads s'engagent dans cette guilde "pour le fun". Notez que, la plupart du temps, ils ne trahissent pas leurs employeurs et combattent avec autant de ferveur contre des ennemis de leur propre race que contre d'autres sortes de pillards.

Guilde des épiciers: Les Piorads ne connaissent pas l'existence de cette guilde (à la rigueur, certains chefs de guerre utilisent des épices, surtout du Muffin, mais ne s'intéressent pas du tout à leur provenance).

Guilde des voyageurs: Les auberges de la guilde des voyageurs sont les seuls havres de paix en plein territoire Piorad. Ces derniers ne voient aucun intérêt à piller ces bâtiments du moment que l'alcool et le gîte leur est offert (ce qui est souvent le cas).

Guilde des courtisans: Les Piorads ne sont pas grands consommateurs de courtisanes (il n'ont pas l'habitude de payer pour profiter des charmes d'un membre du sexe opposé). Les Piorads ne s'inscrivent que très rarement dans cette guilde (les hommes sont trop imbus d'eux mêmes et les femmes trop "dures" pour être appréciées à leur juste valeur, car elles sont tout de même très belles).

Les autres races

Les Piorads ne sont pas tolérants, ont un sale caractère et passent leur temps à guerroyer à gauche et à droite. Leurs réactions vis à vis des autres races de Tanæphis sont très variées même s'ils se considèrent (à juste titre) comme une race exceptionnelle (puisqu'ils ne viennent pas de Tanæphis).

La pureté raciale qu'ils revendiquent est souvent tachée par les nombreux métissages qui ont eu lieu en plusieurs centaines d'années de viols et de pillages.

Les Piorads sont en guerre quasi-permanente contre les Vorozions, les Derigions et les Thunks.

Les quelques descriptions ci-dessous n'engagent que la responsabilité de son auteur (un chef de guerre Piorad) mais reproduit assez fidèlement l'avis du Piorad moyen vis à vis des autres races:

Les Alwegs: Ce terme n'existe pas. Il a été inventé par ces enculés de Derigions. Chez nous il n'existe que des Piorads et des bâtards. Ces derniers peuvent être considérés comme des guerriers s'ils combattent vaillamment où s'ils sont pisteurs. Les autres meurent, mordus par le froid ou par nos fières montures. Il n'y a que la lame de ma hache qui puisse faire la différence entre un bâtard vivant et un bâtard mort.

Les Batranobans: Ils vivent loin, dans des territoires où règnent en maître le soleil et les épices. Ils sont les maîtres de leurs territoires et nous sommes les maîtres du nôtre. Nous les respecterons le jour où ils nous auront combattu avec vaillance. Ce sont de puissants magiciens qui utilisent les épices aussi bien en combat que dans la vie de tous les jours.

Les Derigions: Ce sont des lâches, des hypocrites et des enculés. Ils ne sont mêmes pas capables de défendre eux mêmes leur ville, triste résidu de leur gloire passée. Ils sont complètement "has been" et ne survivront plus très longtemps aux attaques de nos armées. Ils ne sont plus que des Polacs humains.

Les Gadhars: Nous ne connaissons pas bien ce peuple. Il semble cependant que les Gadhars soient des guerriers farouches et valeureux. Il faudrait tester leurs guerriers en combat. J'ai entendu dire que les gladiateurs Gadhars de Pôle étaient aussi forts que certains de nos guerriers.

Les Hysnatons: Ces hommes-bêtes sont eux aussi des bâtards, mais ils sont le souvenir vivants de nos ancêtres et doivent être considérés comme des humains à part entière. Un Hysnaton qui naît d'une mère Piorad est un Piorad. Les autres sont des Hysnatons... C'est à dire des bâtards.

Les Sekekers: Elles sont valeureuses mêmes si leurs préceptes sont très éloignés des nôtres. Elles vivent par le fer et pour le fer. Elles méritent leur respect même si elles ne sont que des femmes. Elles n'ont aucune pitié pour leurs adversaires et nous n'en avons aucune pour elles. Il ne faut en aucun cas garder vivantes des prisonnières Sekekers car elles peuvent donner des idées de révoltes à nos femmes.

Les Thunks: Pour respecter un Thunk il faudrait encore en voir un. Ce sont des lâches, ils combattent à distance, fuient à notre approche, se terrent dans des cavernes et dans des terriers. Ils sont cruels aussi et n'hésitent pas à tuer nos femmes et nos enfants quand ils le peuvent. Ce ne sont pas des hommes, ce sont des charognards. Un bon Thunk est un Thunk mort.

Les Vorozions: Les Vorozions forment le nouvel empire de Tanæphis. Ils sont arrogants, fiers et méritent notre respect tant qu'ils nous résisteront. Dès que leurs dernières défenses auront cédées nous tuerons les hommes, violerons leurs femmes et donnerons leurs enfants en pâture aux Chagars.

Le prestige

La société Piorad ressemble de beaucoup à celle des vikings de notre bonne vieille terre. Le prestige y joue donc un rôle très important.

En plus de celui gagné selon les règles du jeu (page 25 du livret 1), un personnage peut voir cette caractéristique varier selon le barème suivant (qui n'est nullement exhaustif):

Evénement	Prestige
Capturer son premier Chagar	+3
Perdre son Chagar	-5
Le personnage se marie	+2**
Idem avec une non-Piorad	+1**
Sa femme demande le divorce	-5**
Par enfant que sa femme met au monde	+2**
Par enfant Œil de braise que sa femme met au monde	+5**
Par enfant Œil de braise qui réussit le test	+5**
Par bâtard adopté	+1**
Par enfant mis au monde	+1***
Par enfant (bâtard ou non) qui atteint le titre de guerrier	+2
Appartenir à une unité d'yeux de braise	+15
Idem par année après la première	+2
Appartenir à une unité de pisteurs	+3
Etre Sturmfeild (par an)	+1
Etre Ostfeild (par an)	+2
Etre Sharaksturmfeild (par an)	+2
Etre Sharakostfeild (par an)	+4
Etre Warjarl (par an)	+*
Etre âme du village (par an)	+20***

*: Le personnage gagne 1/10 de point de prestige par guerrier sous ses ordres. Pour ce calcul, un œil de braise compte comme 5 guerriers. Exemple: Le chef de guerre d'une tribu qui comporte 50 guerriers et 10 yeux de braise gagne 10 points de prestige par an.
**: Aucun gain de prestige pour une femme, même œil de braise ou porteur d'arme.
***: Uniquement pour un personnage féminin.

Le commerce

Les Piorads n'ont pas de relations commerciales officielles avec les autres races et nations, surtout parce qu'il est très difficile de commercer avec des barbares qui sont peut être justement en train de vous revendre ce qu'ils viennent de piller dans un village voisin.

Néanmoins, les Piorads sont grands consommateurs et utilisateurs d'armes en acier et ils sont prêt à échanger nombre de richesses contre des armes de bonne qualité (lorsqu'ils vous proposent de vous acheter quelque chose, surtout, ne refusez pas. Il faut mieux vendre un objet à un prix dérisoire que se le faire voler après s'être fait défoncer la tête).

Certains marchands bien armés et bien protégés commercent directement avec les tribus Piorads sans passer par les deux comptoirs de Byrd et de Rockford. C'est un métier dangereux mais hautement lucratif.

Les armées

Les armées Piorads sont presque entièrement composées de cavaliers montés sur Chagars et leur initiative est donc très haute (il est toujours plus facile de choisir sa cible lorsqu'on se déplace au trot plus vite qu'un homme en courant).

Malgré leur tempérament de pillards, les Piorads forment une armée très puissante dont le potentiel offensif est toutefois assez réduit une fois le premier choc passé.

La liste qui suit comprend tous les types d'unité présents dans une armée "type" et est suivie par un petit récapitulatif qui vous donnera une idée de la composition exacte d'un tel groupe de combat.

Pisteurs: Armés de glaives et de frondes, les pisteurs sont surtout accompagnés de deux gros chiens de guerre chacun. Ils sont très agressifs mais préfèrent de loin combattre avec leurs frondes en soutenant les unités de cavalerie Piorad. Les chiens sont aussi bien utilisés comme outils de repérage que comme armes de contact.

EF	PU	MO	IN
10	45	Vétéran	+3
Armement	Glaive, fronde, deux chiens		
Armure	Cuir		
Monture	Aucune		
Note	-		

Cavaliers légers: Ces cavaliers sont utilisés par les Piorads comme troupes d'appoint ou comme chair à canon dans les batailles rangées. En temps de paix (ce terme étant très relatif vu le mode de vie des Piorads) ces cavaliers forment une sorte de police dans les villes et villages Piorads.

EF	PU	MO	IN
100	180	Milice	+0
Armement	Hache de combat, bouclier		
Armure	Fourrures		
Monture	Chagar		
Note	Bonus de charge: IN+1, PU+45		

Cavaliers: Gros de la troupe de l'armée Piorad, les cavaliers sont armés de haches à deux mains et vêtus de fourrures. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
50	200	Normal	+1
Armement	Hache à deux mains		
Armure	Fourrures		
Monture	Chagar		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+50		

Cavaliers lourds: Vétérans de l'armée Piorad les cavaliers lourds sont vêtus de cuir clouté. Leurs montures sont couvertes de plaques de cuir. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
50	300	Vétéran	+2
Armement	Hache à deux mains		
Armure	Cuir clouté		
Monture	Chagar avec armure de cuir		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+75		

Yeux de braise: Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont vêtus de cottes de mailles. Leurs montures sont couvertes de plaques de cuir. Ces unités sont autonomes et ne répondent pas aux ordres des Piorads "normaux" quelque soit leur grade. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables.

EF	PU	MO	IN
25	200	Elite	+3
Armement	Hache de combat, pavois		
Armure	Cotte de mailles		
Monture	Chagar avec armure de cuir		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+50		

Armée mercenaire typique (autonome)

Effectif total: 125.
Puissance totale (base): 1200.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Yeux de braise	25	200	Elite	+3	C(+2/+50)

Armée privée

Effectif total: 460.
Puissance totale (base): 1285.
Initiative de l'armée (sans le général): +0.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Pisteurs	10	45	Vétéran	+3	-
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)

Groupement d'armées privées (deux)

Effectif total: 485.
Puissance totale (base): 1805.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Pisteurs	10	45	Vétéran	+3	-
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Yeux de braise	25	200	Elite	+3	C(+2/+50)

Groupement d'armées privées (quatre)

Effectif total: 520.
Puissance totale (base): 2370.
Initiative de l'armée (sans le général): +0.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Pisteurs	10	45	Vétéran	+3	-
Pisteurs	10	45	Vétéran	+3	-
Cavaliers légers	100	180	Milice	+0	C(+1/+45)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavaliers	50	200	Normal	+1	C(+2/+50)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Cavalier lourds	50	300	Vétéran	+2	C(+2/+75)
Yeux de braise	25	200	Elite	+3	C(+2/+50)
Yeux de braise	25	200	Elite	+3	C(+2/+50)

Création d'un personnage Piorad

Caractéristiques

Force (FO)	14
Endurance (EN)	12
Agilité (AG)	8
Rapidité (RA)	8
Perception (PE)	10
Volonté (VO)	12
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	20%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	20%
Tir	5%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	25%
Connaissance	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	25%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	15%
Séduction	10%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	7
Richesse	7
Sexe	7
Violence	7
Réputation	7
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
17	14	8	8	10	13

Attaque brutale	**75%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	**50%**
Connaissance	10%
Course	10%
Discrétion	5%
Equitation	**80%**
Lire et écrire	15%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	15%
Séduction	20%
Stratégie	25%
Tactique	30%
Points de vie	28
Prestige	11

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	8	8	10	12

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	30%
Connaissance	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	20%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	15%
Séduction	15%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Points de vie	24
Prestige	0
Hache de combat	
Option	AB
Toucher	35%
Initiative	1
Dommages	H
Fourrures	
Protection	2

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	8	8	10	12

Attaque brutale	40%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	35%
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	5%
Equitation	40%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	15%
Séduction	20%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Points de vie	26
Prestige	0
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	55%
Initiative	-2
Dommages	K
Cuir clouté	
Protection	5

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	8	8	10	13

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	45%
Connaissance	10%
Course	10%
Discrétion	5%
Equitation	**50%**
Lire et écrire	15%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	15%
Séduction	20%
Stratégie	20%
Tactique	25%
Points de vie	26
Prestige	7
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	65%
Initiative	-2
Dommages	K
Cotte de mailles	
Protection	8

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	14	8	8	10	13

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement	45%
Connaissance	10%
Course	10%
Discrétion	5%
Equitation	**60%**
Lire et écrire	15%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	15%
Séduction	20%
Stratégie	25%
Tactique	30%
Points de vie	28
Prestige	12
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	75%
Initiative	-2
Dommages	K
Cotte de mailles	
Protection	8

"Ce qu'est la jalousie ?" répéta doucement la vieille femme en tournant la cuillère dans l'immense marmite fumante. "Ce qu'est la jalousie..."

Dehors, le vent sifflait et faisait battre les minces vitres des fenêtres. La pluie dégringolait sur le roc et la boue en faisant des rigoles sombres, et les yeux très bleus de la vieille femme suivirent un temps les sanglots sur la fenêtre.
"La jalousie est une passion brûlante, mes enfants. Un sentiment plus mordant que le feu et plus dur que le coup sur un enfant abandonné. La jalousie détruit, et arrache..."

C'était il y a longtemps, plus d'une trentaine d'années maintenant. Ylest était assise sur le grand lit, très droite, dans sa plus belle robe. Elle attendait.

Les enfants sur le sol dallé s'égaillèrent quand Warid fit son entrée. La fureur se lisait sur son visage, et il traversa à grand pas la salle commune sous les regards des esclaves, des enfants et des plus vieilles femmes de la famille.
"Warid" dit l'une d'entre elle, qui avait l'air triste et fatiguée. "Ne réagis pas sous l'impulsion de la colère."
Warid se retourna un instant et foudroya du regard l'assemblée attentive.
"Sortez tous !" aboya t-il. Son regard croisa un instant celui de la vieille femme. "Pardonnez moi, mère" dit il, et sa voix restait nouée et sombre. "Mais ne vous mélez pas de cette histoire."

Il attendit, debout et très droit, que la salle soit vide puis écarta le rideau qui la séparait de la chambre. Sa femme se leva pour l'accueillir, mais elle était raide et pâle et Warid sentit qu'elle avait peur.

Il ne la toucha pas. "Ylest" dit il très, très lentement. "Est ce vrai ce que ton frère m'a dit, qu'il t'avait retrouvée nue dans les bras de Sigerd, après le combat, ce matin ?"
"C'est vrai" dit calmement Ylest.
"Est-ce que cet homme t'a battue, ou menacée, ou frappée pour que tu lui obéisses ?"
"Je l'ai fait de mon propre consentement" dit Ylest, et c'était à son tour d'être en colère. "Je l'ai fait pour le remercier de m'avoir sauvée la vie, contre ces sauvages sanguinaires contre lesquels il s'est battu à un contre dix alors qu'il pouvait m'abandonner là et que personne n'en aurait jamais rien su, et que mon propre mari n'était pas là pour me défendre."

Warid frémit. "J'obéissais au chef" dit il. "J'avais un message important à délivrer."
"Je m'en fiche" hurla Ylest de tous ses poumons. "Après toutes tes promesses de protection tu n'as rien fait, et Sigerd était là et m'a sauvé et c'est lui qui devrait être mon mari."

Warid s'approcha, la main levée et une lueur de meurtre dans les yeux.
"Vas-y" siffla Ylest. "Frappe-moi. Puisque tu n'as pas eu le courage de frapper les Thunks, tu peux te rattrapper sur une femme maintenant."

Warid poussa un hurlement de bête et sa femme recula, terrifiée. Warid se retourna et sortit de la maison comme une trombe, puis marcha jusqu'au milieu de la place et se mit à hurler : "Sigerd ! Sigerd !"

Il sentit tous les regards de la population du village posés sur lui alors que Sigerd se levait lentement du siège où il était assis, aiguisant son épée, le regard dur.
"Qu'y a t-il, Warid ?" et sa simple vue rendit le Piorad encore plus fou de rage. Il s'approcha, les machoires serrées.

La voix de sa mère s'éleva, tremblante et inquiète, parmi l'assistance.
"Warid, tu ne peux te battre contre quelqu'un qui a sauvé la vie à un membre de ta famille."
"Tu n'y entends rien, femme !" hurla le Piorad. "Bas-toi, maintenant, lâche!"
Sigerd s'approcha, et la violence montait lentement sur son visage.
"Lâche" as-tu dit. "Tu as d'étranges conceptions de la lâcheté, pour insulter quelqu'un qui a sauvé la vie à ta femme. Mais soit, battons-nous. Les chiens danseront sur ton cadavre."

Un murmure approbateur courut dans l'assistance, et les Piorads mâles formèrent un demi-cercle. Le premier coup allait être échangé quand le chef se fraya un chemin entre les spectateurs.
"Ca suffit !" hurla t-il, et sa voix portait plus loin que les dernières maisons du village. "Etes vous donc des enfants, pour vous battre autour d'une femme alors que les Thunks vont nous attaquer avant la fin de la journée ? Etes-vous donc des lâches, pour prendre un tel prétexte afin de ne pas combattre contre nos véritables ennemis ?"

Warid se retourna vers le chef et Ylest, qui regardait par la fenêtre, crut que son époux allait le provoquer, lui aussi. Mais il n'en fit rien, et le chef continua.
"Si vous avez soif de meurtre, allez l'épancher sur les barbares, et on verra ce que votre colère vaudra alors, à un contre vingt. Et celui qui survivra prendra la femme. Allez !"

Ylest les vit s'éloigner et elle sut que le duel était évité. Ce fut des sanglots de joie qu'elle versa alors, sur le rebord en pierre. Mais des vraies larmes qui devait couler, bien plus tard, après la bataille. Car les Thunks avaient été arrêtés, mais Warid avait épanché sa douleur et sa haine en les poursuivant encore et encore, et bien sûr, les autres guerriers avaient été obligés de le suivre, car un Piorad ne fuit pas tant qu'un autre va de l'avant. Et ils étaient morts, pas tous, non, mais beaucoup trop... Warid lui même, bien sûr, et Sigerd, et bien d'autres. Elle les avait perdu tous deux, et même l'enfant qui devait naître plus tard, et dont elle ne sut jamais exactement qui était le père, ne put vraiment les remplacer.

Yeux de braise

Description: Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont armés de haches de combat, de pavois et sont vêtus de cottes de mailles. Leurs montures (des Chagars bien sûr) sont couvertes de plaques de cuir. Lors des batailles rangées, une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément avec leurs armes qui sont tout sauf maniables. Ils se considèrent comme des êtres exceptionnels et ne supportent ni les insultes, ni les reproches, ni qu'un Piorad "normal" leur donne des ordres. Leurs unités sont donc la plupart du temps indépendantes.

Origine: Il arrive qu'un enfant Piorad naisse avec des yeux rouges. C'est le symbole de la puissance Piorad et un tel événement est toujours une grande joie pour les parents. Cette joie est de très courte durée car le petit est immédiatement enlevé à ses parents et élevé à la dure par les anciens, selon des rites et des pratiques terriblement barbares. A 12 ans le jeune œil de braise doit partir seul et sans arme à la recherche de son premier Chagar. Ceux qui reviennent avec une telle monture sont immédiatement incorporés à une unité d'yeux de braise qui leur enseigne ensuite les rudiments de la tactique et de la stratégie Piorad (c'est à dire surtout à pouvoir monter sur son Chagar après avoir bu trois litres de Siffan).

Race: Obligatoirement Piorad. Le personnage devra en outre posséder des yeux rouges. Ce choix est totalement volontaire mais un Piorad ne peut pas avoir des yeux rouges sans avoir fait partie des yeux de braise à un moment ou à un autre de sa vie. Notez qu'il y a autant de chance pour qu'une fille Piorad soit dotée d'yeux rouges qu'un garçon et 50% des yeux de braise sont donc des femmes.

Organisation militaire: Les yeux de braise combattent en groupes de 25 individus. Ces groupes ne sont pas mixtes et il y a donc 50% de chance pour qu'une unité soit entièrement composée de femmes (et vice-versa).

Equipement: Hache de combat, pavois et cotte de mailles. Leurs Chagars sont équipés d'armures de cuir (protection: 2). Leurs Chagars sont obligatoirement des purs-sangs. Certaines unités sont équipées de haches à deux mains mais ne sont alors pas dotés de pavois. La plupart des chefs de ces unités portent des casques (protection: +2).

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être un œil de braise il devra posséder un minimum de 16 en Force, de 14 en Endurance, de 70% en Equitation et de 70% en Attaque brutale.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant appartenu à une unité d'yeux de braise voit son prestige augmenter de 15 points (plus 2 points par année après la première).

Bonus: Un Piorad aux yeux rouges reçoit un bonus de 10% en Marchandage et de 20% en Commandement (mais uniquement si ces compétences sont utilisées sur des Piorads). Les compétences ci-contre (indiquées *) tiennent compte de ce bonus. Non seulement une femme aux yeux rouges recevra ces bonus mais elle sera aussi considérée comme l'égale de l'homme (pour tout ce qui touche aux décisions militaires).

Caractéristiques

Œil de braise

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	8	8	10	12

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	5%
Commandement*	**55%**
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	5%
Equitation	**80%**
Lire et écrire	10%
Marchandage*	15%
Médecine	5%
Repérage	15%
Séduction	20%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Points de vie	28
Prestige	22
Hache de combat	
Option	AB
Toucher	70%
Initiative	1
Dommages	1
Pavois	
Option	PR
Toucher	45%
Dommages	F
Cotte de mailles	
Protection	8

*: Uniquement sur les Piorads.

Les guerriers de la renaissance (Pioradjugend)

Cette unité Piorad très célèbre comporte en permanence une cinquantaine d'individus (au lieu des vingt cinq prévus). Cinq de ces yeux de braise sont des vétérans des plus grandes batailles (aussi bien contre les Thunks que contre les armées Vorozions et Derigions) et sont tous porteurs d'arme (trois haches à deux mains, une lance et une dague). La lance n'est autre que la terrible "Firestorm" qui possède les pouvoirs exotiques de "Chaleur" et de "Projection de flammes". Son porteur, Karl Egilstüd, a combattu les défenseurs de Pôle pendant douze années consécutives et ne porte pas moins de quatre-vingt scalps. On murmure même que plus de vingt porteurs d'arme seraient mort sous ses coups. Mais ce n'est pas Karl, ni aucun des quatre autres porteurs qui font de cette unité un symbole pour tous les Piorads. Les quarante cinq yeux de braise restant ont la particularité de ne pas être âgés de plus de 15 ans. En effet, dès qu'un œil de braise de cette unité atteint cet âge fatidique il quitte immédiatement l'unité et est affecté à une autre. Un jeune œil de braise est alors choisi parmi ceux qui viennent de traquer leur premier Chagar. Le taux de mortalité de cette unité est énorme (plus de 50% de pertes par bataille) mais ceux qui survivent sont considérés comme "la crème de la crème" des yeux de braise et donc de tous les Piorads. La deuxième particularité de cette unité est qu'elle est, à la différence des autres, mixte. L'un des porteurs d'armes (une des haches à deux mains) se nomme Laeticia "Dickcutter" et est une ancienne Sekeker aux yeux rouges. Elle a été enlevée alors qu'elle cherchait son premier Chagar et a vécu pendant plus de dix ans avec ses consoeurs (elle a aussi subie l'ablation des seins et l'infibulation, symbole des guerrières amazones). Devenue porteuse d'arme après un combat contre des Piorads, elle est finalement revenue à sa tribu d'origine avec le Chagar de celui qu'elle venait de tuer et a ainsi été acceptée dans cette unité d'élite dix ans après son départ. Elle n'a pas perdu sa haine pour les hommes et s'occupe tout particulièrement des jeunes filles aux yeux rouges de l'unité.

Pisteurs

Description: Vêtus d'armures de cuir légères, armés de glaives et de frondes, les pisteurs sont très agressifs mais préfèrent de loin combattre avec leurs frondes en soutenant les unités de cavalerie Piorads. Leurs chiens de guerre sont utilisés aussi bien pour le repérage que comme des armes de contact très efficaces.

Origine: Rares sont les Piorads qui détestent les Chagars mais ils existent ! Non content de ne pas apprécier la compagnie de ces animaux pourtant subtils et dociles, il leurs préfèrent les énormes molosses en provenance directe des territoires Vorozions. De tels individus asociaux devraient être rapidement éliminés dans une société aussi tolérante que celle des Piorads. Cependant, il est vrai que les unités de combat Piorads sont très peu discrètes et il est quelquefois très pratique de posséder des “espions” qui peuvent prévenir les autres groupes de combat moins maniables. Ainsi ont été formés les unités de pisteurs qui sont vite devenus un des symboles des armées Piorads (ils sont souvent le signe annonciateur d'une attaque imminente et leur apparition sème toujours une certaine panique parmi les troupes ennemies).

Race: Piorad, Hysnaton ou Alweg (c'est la seule unité Piorad qui accepte les non-Piorads dans leurs rangs). Le racisme très fréquent vis à vis des non-Piorads est aussi présent dans les unités de pisteurs et il est rare qu'un pisteur Hysnaton ou Alweg soit tout à fait accepté par les membres d'autres unités Piorads.

Organisation militaire: Les unités de pisteurs comportent au maximum dix hommes mais peuvent aussi être réduites (cinq hommes). Certains pisteurs préfèrent agir seuls et se contentent de se rejoindre au début d'une bataille rangée.

Equipement: Armure de cuir, glaive et fronde. Ils sont toujours accompagnés de deux chiens de guerre en armure du cuir (protection: 2).

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être un pisteur il devra posséder un minimum de 14 en Perception, de 50% en Tir et de 80% en Repérage.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant appartenu à une unité de pisteurs voit son prestige augmenter de 3 points. Ce prestige est symbolisé par les énormes tatouages dont les pisteurs sont couverts.

Bonus: Tous les pisteurs possèdent deux chiens de guerre (même caractéristiques que celles indiquées dans l'écran de Bloodlust©) qu'ils doivent éduquer dès leur plus jeune âge. La compétence d'Equitation, pour ces personnages, est alors remplacée par “Dressage” et la caractéristique qui y est associée est la Perception (au lieu de l'Agilité). Elle est utilisée pour diriger et donner des ordres à ses chiens. Une réussite critique indique que le chien est entièrement sous le contrôle du personnage pendant une minute. Un échec critique indique que le chien attaque l'autre chien (25%), le personnage (25%) ou un allié (50%).

Caractéristiques

Pisteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	8	8	14	12

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	40%
Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	30%
Connaissance	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Dressage	30%
Lire et écrire	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Repérage	**80%**
Séduction	15%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Points de vie	24
Prestige	3
Glaive	
Option	AB
Toucher	25%
Initiative	3
Dommages	G
Fronde	
Option	Tir
Toucher	40%
Dommages	E
Cuir	
Protection	3

Le chien de guerre

Cette petite histoire ne raconte pas la vie d'un brave petit animal familier mais bien celle d'un pisteur célèbre, Hysnaton et porteur d'arme. Accepté dans une tribu Piorad grâce à ses capacités de combat (il a tout d'abord tué les six principaux guerriers de la tribu dont un porteur d'arme et deux yeux de braise), il est devenu le symbole de toute une génération de pisteurs (Piorads ou pas). Il arborait l'arme du porteur qu'il avait tué (un superbe épieu décoré de motifs Gadhars). Doté de canines très développées et d'une pilosité corporelle très importante, il ressemblait vraiment à un homme-chien et ses adversaires Vorozions ou Derigions pensaient même qu'il s'agissait d'un croisement contre-nature entre un canidé et un être humain (d'ailleurs, qui sait ?).

Quelque soit l'origine du chien de guerre, ses performances en combat parvinrent rapidement aux oreilles des hautes autorités Derigions et Vorozions qui tentèrent sans succès de l'engager dans une de leurs unités mercenaires. Il échappa aussi à plus d'une dizaine de tentatives d'assassinat. Il ne renia jamais la tribu Piorad qui l'avait jadis si gentiment accepté mais trouvant le métier de pisteur trop peu dangereux, quitta les régions enneigées du nord de Tanæphis pour le sable chaud des arènes de Pôle. Il devint alors le gladiateur porteur d'arme “freelance” (c'est à dire qu'il n'était pas esclave comme 90% des gladiateurs) le plus prestigieux de toute l'histoire des arènes de Pôle. Il gagna le championnat inter-quartiers en 1027, 1028 et 1029 (ainsi que le combat généralisé de 1029 qui vit la mort de quatre porteurs d'arme).

Il quitta ses quartiers luxueux en 1030, le premier jour du deuxième mois des Croisades et ses douze esclaves Batranobans (que, dit-on, il honorait chaque nuit) pour partir encore plus loin, et sûrement pour dans un endroit encore plus dangereux. Il laissa sur son lit de soie son épieu peint qui avait perdu tout pouvoir. Il se dirigea vers l'ouest et nul ne le revit jamais. Il venait d'atteindre le statut de possédé.

Björn Mardsen

Héros Piorad
(737-702 Av. Neinnes)

Björn est un guerrier Piorad dont le geste symbolique a totalement bouleversé le continent de Tanæphis. Il a en effet brûlé, un jour où il était entièrement contrôlé par son arme, tous les bateaux avec lesquels les Piorads étaient arrivés (ceux-ci étaient tous rassemblés dans un port artificiel construit et fortifié par les Piorads eux-mêmes). Il fut chassé de sa tribu et mourut en attaquant seul un village Thunk en 702 Av. Neinnes. Il avait 35 ans (ce qui est relativement vieux pour un personnage vivant dans ce monde cruel qui ne laisse pas de placex aux faibles) et n'était porteur d'arme que depuis deux mois.

Son enfance fut tout à fait normale et il développa dès son plus jeune âge une impressionnante aptitude à la séduction et au commandement. Il était un meneur d'hommes et les jeunes filles se pressaient devant sa hutte à toutes heures du jour et de la nuit (Enfin... presque).

Il fonda ensuite un foyer et devint même le chef d'un petit clan de Piorads pillards. Il avait atteint un statut que beaucoup lui enviait et semblait-il, avait bien l'intention de le garder. Il était responsable du port construit par les Piorads et était très méfiant vis à vis des armes-dieux. Il avait raison.

Il rencontra Haïpie sur un champ de bataille. Elle lui promis l'immortalité (la mort sans combattre lui faisait peur) et il prit le risque de devenir son porteur. Elle l'obligea à brûler les embarcations, le faisant passer pour un traitre vis à vis des autres Piorads et s'arrangea même pour qu'elle lui soit volée. Elle avait agit par pur intérêt et délaissa Björn une fois le forfait accompli.

Le jour où les bateaux brûlèrent, mon arme me promit la gloire et la richesse. Désormais, ma tribu est prisonnière de ce monde hostile et nul ne sait si nous survivrons.

J'ai été chassé de mon clan, frappé par mes plus chers amis, insulté par mes compagnons d'armes. J'ai détruit tout ce qui comptait pour eux et je ne sais toujours pas pourquoi.

J'ai tout perdu. Mon arme m'a quitté en me laissant la vie mais je crois que j'aurais préféré mourir. Oui, il n'y a rien de pire que la vie d'un être humain qui a gouté, une fois dans sa vie, à la saveur de celle d'un porteur d'arme.

Haïpie était mon seul trésor, ma seule amie, ma seule femme (les autres sont parties elles aussi depuis bien longtemps).

Ce soir je vais mourir, comme un vrai guerrier Piorad, je vais tomber sous les coups de mes ennemis. C'est un beau jour pour mourir.

Il est évident qu'après 1300 ans d'aventures diverses, Haïpie doit désormais posséder de nombreux pouvoirs. On la voit quelquefois, portée par un gladiateur ou un soldat Derigion, mais uniquement à Pôle où elle semble toujours vouloir rester. Elle est en guerre quasi-permanente avec la guilde des Navigateurs et est responsable du meurtre de plus de 20 membres de cette guilde (dont 3 porteurs d'arme). Elle reste trop mal organisée pour pouvoir détruire entièrement cette organisation qu'elle déteste au plus haut point.

Caractéristiques

Björn Mardsen

FO	EN	AG	RA	PE	VO
25	15	10	11	12	8

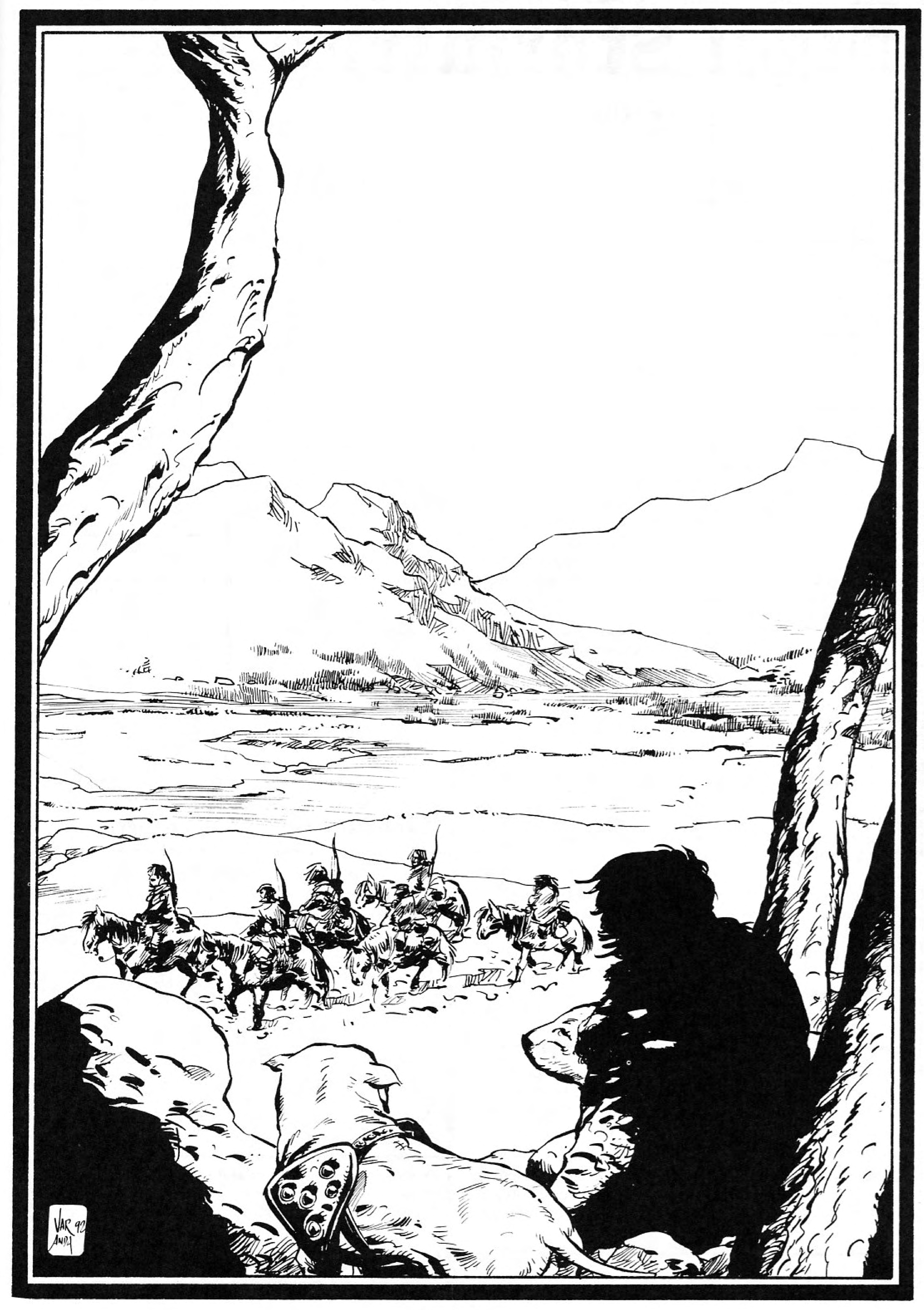
Attaque brutale	%
Attaque normale	%
Attaque rapide	%
Esquive	%
Feinte	%
Parade	%
Tir	%
Acrobatie	%
Artisanat	%
Astronomie	%
Commandement	%
Connaissance	%
Course	%
Discrétion	%
Equitation	%
Lire et écrire	%
Marchandage	%
Médecine	%
Repérage	%
Séduction	%
Stratégie	%
Tactique	%
Points de vie	30
Prestige	70
Espadon	
Option	AB
Toucher	%
Initiative	
Dommages	
Bouclier	
Option	PR
Toucher	%
Dommages	
Armure de cuir	
Protection	3(+5)

Haïpie (F) — **Prestige:** 16

Type: Pioche (IN-2, AB+5%).
Coût: 100.

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Combinaison offensive	Pr.	13	35
Attaque brutale critique	Pr.	39	20
Parade critique	Pr.	47	20
Résistance à la douleur	Ex.	86	15
Brouillard	Ex.	31	15
Racisme envers les Vorozions	Lm.	56	-5
Peur incontrôlable (eau)	Lm.	37	-10

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	8	9
Richesse	+0	5	5
Sexe	-2	9	7
Violence	+1	7	8
Réputation	+2	6	8



Pisteur

Nigel Stormtrup

"Le bélier du nord"
(1000-1027 Ap. Neinnes)

On ne peut pas être et avoir été: Tel pourrait être la devise de ce chef de guerre malheureux. A l'âge de quinze ans, Nigel Stormtrup était le petit chéri de sa famille (et surtout de son père). Ayant tué trois guerriers Derigions lors de sa première bataille (alors qu'il faisait simplement partie d'une unité de cavaliers légers), il fut immédiatement transféré dans une unité de cavaliers lourds.

Il avait tout pour faire un bon Piorad et l'a prouvé par la suite. Il combattit les armées Derigions pendant cinq ans et est même un des rares pillards à avoir touché de sa main les murailles de Pôle.

Il fonda un foyer dans son village natal et enfanta quatre fils et une fille. Tous les garçons devinrent guerriers tout comme lui et sa fille se maria avec un chef de tribu. La chance tourna le jour où il a fait l'acquisition de Tornblüd.

Tout se passa bien au début, l'accord entre le porteur et son arme étant quasiment parfait. Les désirs de Prestige et de Réputation du couple étaient hauts mais cela convenait très bien à leur mode de vie. Les porteurs d'armes ennemis commençèrent à tomber sous les coups du duo et le nom de Nigel Stormtrup commença à faire trembler les armées Derigions.

C'est après une de ces terribles batailles que Nigel, saoul comme à son habitude, s'étouffa dans son vomi. La malédiction de Tornblüd venait encore de frapper et d'éliminer un des porteurs les plus prometteur de Tanæphis. Il venait d'avoir 27 ans.

Pauvre con ! Saoul comme une barique après un tel combat... Quelle déchéance. Je ne vois franchement pas pourquoi il ressent le besoin de se détruire de la sorte. Il doit mourir au combat et pas d'une cirrhose du foie. Pourquoi pas d'un arrêt du coeur en baisant aussi pendant qu'il y est.

J'en ai marre que mes porteurs crèvent bêtement. Le dernier est tombé sous les coups d'une unité de flocons de sang alors qu'il s'était éloigné de son groupe de combat pour pisser...

Une horreur je vous dis. Celui d'avant est mort en plongeant dans une rivière pour se laver. Comme si un Piorad avait besoin de se laver.

Je suis poursuivi par une terrible malédiction. Mes porteurs meurent comme des imbéciles...

Peut être devrais-je essayer autre chose qu'un Piorad.

Tiens, Nigel vient de mourir...

Arme de Piorad par excellence, Tornblüd est spécialisée dans les porteurs boeufs. Elle est presque toujours portée par des guerriers favorisants l'attaque brutale et son seul but reste le combat contre d'autres porteurs.

Poursuivie par une malchance quasi-magique, il n'est pas rare que ses porteurs soient tués tous plus bêtement les uns que les autres. On ne compte plus les chutes de cheval, les noyades, les indigestions et les accidents de chasse.

Caractéristiques

Nigel Stormtrup

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	19	11	9	9	7

Attaque brutale	95%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	110%*
Esquive	5%
Feinte	10%
Parade	40%
Tir	15%
Acrobatie	15%
Artisanat	10%
Astronomie	15%
Commandement	65%
Connaissance	5%
Course	80%
Discrétion	15%
Equitation	75%
Lire et écrire	10%
Marchandage	15%
Médecine	10%
Repérage	35%
Séduction	55%
Stratégie	20%
Tactique	20%
Points de vie	38
Prestige	80
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	140%*
Initiative	1*
Dommages	K
Pavois	
Option	PR
Toucher	70%
Dommages	F
Cotte de mailles	
Protection	8(+5)

Tornblüd — **Prestige:** 21

Type: Hache à deux mains (AB+15%, IN-5).
Coût: 110 (-10%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaque brutale +30%	Pr.	01	20
Sacrifice	Cd.	41	-5
Attaque brutale critique	Pr.	39	20
Offrande	Cd.	57	-10
Attaque rapide incontrôlée	Pr.	27	50
Mécanique: Suspenseur	Ex.	71	10
Voix	Ex.	98	5
Ombre	Ex.	74	10
Malédiction (malchance)	Lm.	97	-10

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+2	8	10
Richesse	+0	5	5
Sexe	+0	7	7
Violence	+0	7	7
Réputation	+2	8	10

Laeticia Fihl

"Dickcutter"
(1010-? Ap. Neinnes)

Laeticia a été enlevée le jour de ses douze ans par une tribu de Sekekers qui avait remonté très loin au nord (ce qui est particulièrement rare) alors qu'elle cherchait son premier Chagar (seule puisqu'elle était œil de braise).

Elle a vécu ainsi pendant plus de dix ans avec ses consoeurs (elle a aussi subi l'ablation des seins et l'infibulation, symbole ultime des guerrières amazones) et fut soumise aux mêmes lois qu'elles. Elle ne désirait pas du tout revenir dans sa tribu que ses compagnes d'armes lui décrivaient comme macho et mysogine.

Elle changea d'avis le jour où, devenue porteur d'arme après un combat contre des Piorads, elle revint finalement dans sa tribu d'origine avec le Chagar de celui qu'elle venait de tuer et fut ainsi acceptée dans une unité d'élite (la "Piorajugend") dix ans après son départ (elle s'occupe plus particulièrement des petites filles aux yeux rouges). Son arme lui avait décrit avec force de détails la puissance des armées Piords et leur sens de l'honneur particulièrement développé. Elle lui avait surtout démontré qu'il fallait mieux être œil de braise dans une tribu de Piorads que simple guerrière dans une minuscule tribu d'amazones. Elle se décida un beau jour, peut être poussée par la force de caractère de son arme, peut être de son plein gré, personne ne le saura jamais.

Sa tribu d'origine ne l'a pas reniée et elle entretient toujours de bonnes relations avec les Sekekers qu'elle rencontre. Elle n'a pas perdue la haine qu'elle voue aux hommes et compte bien rester "fermée" jusqu'à sa mort. Elle est devenue Piorad surtout pour montrer aux autres guerriers de sa race qu'elle est aussi forte qu'eux.

Laeticia était une soeur de sang, une guerrière accomplie et une amie aussi. Penser que nous, guerrières amazones ne pouvons avoir de sentiments serait aussi idiot que croire un Derigion capable de survivre en dehors de Pôle. Nous pouvons aimer, pleurer et rire même. Nos enfants sont élevés avec autant d'amour que nous le permet notre vie nomade et les dangers omniprésents de Tanæphis. Que nous soyons des monstres assoiffées de sang arrangerait bien les autorités Derigions mais nous sommes seulement des hors-castes, haïes de tous parceque différentes. Tout le monde a le droit de vivre comme il l'entend et nous nous battons pour cela.

Pour en revenir à Laeticia, son départ m'a fait beaucoup de peine. Non pas que son corps doux et chaud me manque lors des longues veillées au coin du feu (il me manque, c'est vrai, mais j'ai trouvé depuis d'autres corps à caresser) mais surtout parce qu'elle possédait en elle une force de caractère impressionnante. Le petit quelque chose qui transforme un être humain en légende vivante.

La seule chose qui me gène finalement c'est qu'elle sert désormais la réputation de la race Piorad.

Todnail est une arme assez basique à l'origine. Elle possède néanmoins un amour immodéré pour la civilisation Piorad. 80% de ses porteurs sont Piorads et 98% ont vécu dans une tribu de cette race. Son désir de sexe très bas et le fait qu'elle soit féminine en fait une arme aussi très viable avec un porteur Sekeker. Laeticia représente ce qu'elle peut espérer de mieux (surtout depuis que cette dernière fait partie d'une unité d'élite d'yeux de braise) comme porteur.

Caractéristiques

Laeticia Fihl

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	15	16	16	18	12

Attaque brutale	25%
Attaque normale	65%
Attaque rapide	75%
Esquive	40%
Feinte	40%
Parade	40%
Tir	45%
Acrobatie	55%
Artisanat	15%
Astronomie	40%
Commandement	60%
Connaissance	25%
Course	40%
Discrétion	80%
Equitation	90%
Marchandage	15%
Médecine	60%
Nage	25%
Repérage	110%
Séduction	5%
Stratégie	25%
Tactique	100%*
Points de vie	30
Prestige	45
Hache à deux mains	
Option	AN
Toucher	95%*
Initiative	11
Dommages	J
Targe	
Option	PR
Toucher	50%
Dommages	E
Armure de cuir	
Protection	3(+5)

Todnail (F) **Prestige:** 18

Type: Hache à deux mains (AB+15%, IN-5).
Coût: 120 (-20%).

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque normale +30%	Pr.	03	20
Point faible	Pr.	83	25
Combat singulier	Pr.	81	50
Repérage incontrôlé	Sc.	79	30
Tactique incontrôlée	Sc.	85	30
Vision infra-rouge	Ex.	96	15
Lumière	Ex.	65	5

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**	
Prestige	+1	7	8	
Richesse	-1	3	2	
Sexe	-1	0	-1	(incontrôlable: -10%)
Violence	+2	8	10	
Réputation	+2	9	11	(incontrôlable: -10%)

Niels Tyr

"Loup gris"
(846-881 Ap. Neinnes)

Niels Tyr est, à quelques différences près, une victime, tout comme Akianaus qui avait, six ans avant lui, fait trembler les fondations de Tanæphis grace à une brutalité inimaginable. Et pourtant, avant d'être porteur d'arme Niels était un guerrier comme les autres. Il n'avait pas trop d'ambition et comptait simplement, un jour, diriger une unité de cavaliers lourds. Il était bon combattant mais trop peu intelligent pour prendre la place de son chef de groupe. Jusqu'au jour où, comme d'habitude, il devint porteur d'arme.

Il gravit quatre à quatre les échelons de la hiérarchie Piorad et atteignit sans douleur le grade de Warjarl en moins d'un an. La folie de son arme prit petit à petit possession de lui et il finit par se lancer dans une attaque aussi suicidaire que violente contre un poste avancé Derigion.

Il pénétra dans la citadelle le sixième jour du premier mois d'automne et massacra en quelques minutes tous les soldats. La logique aurait voulu qu'après un tel succès il reparte avec les richesses et les esclaves volés mais il n'en fut rien. Il décida de rester et de s'amuser (à sa manière) jusqu'à ce que les armées Derigions viennent le déloger. Il tortura, viola et tua durant cinq jours.

Le fort fut finalement pris d'assaut et libéré par une unité mercenaire de Thunks et non pas par l'armée régulière de Pôle qui n'avait reçu aucun ordre pour attaquer. Outre les conséquences politiques d'une telle inaction, c'est tout le dispositif de défense de Pôle qui fut mis en accusation. Comme quoi, le bonheur des uns...

L'attaque du fort fut une véritable boucherie. Les corps s'amoncellaient déjà par dizaines avant même que la bataille ne commence. Les civils avaient presque tous été tués pendant la nuit et il ne restait que les femmes assez jolies pour être utilisées plusieurs fois... Plusieurs dizaines de fois même. Les unités de flocons de sang avaient pris position sur les collines voisines et tuaient sans discernement tout ce qui bougeait en haut des murailles. Un commando suicide de cinq hommes fut envoyé pour ouvrir la porte et, bien qu'un seul guerrier arriva à bon port, il eut juste le temps d'actionner le mécanisme primitif de fermeture.

Le combat qui se déroula alors à l'intérieur fut grandiose. Les Piorads étaient puissants mais pour la plupart saoûls et les volées de flèches qui s'abattaient sur eux réduisait grandement leur potentiel de combat. Il fallait quelquefois jusqu'à huit flèches pour les tuer et les combattre au contact était un vrai suicide. Les Thunks couraient en tous sens, esquivant les coups de haches et de pavois. Loup Gris se tenait seul devant la porte de la maison où il avait élu domicile et hurlait des ordres que nul n'écoutait. Il portait à la ceinture les cinq têtes des jeunes filles qu'il avait honoré durant la nuit. Il fallut quinze flèches pour en venir à bout.

Si une arme pouvait être appellée "ennemi public numéro un", il ne fait aucun doute que Death serait l'heureuse élue. Il semble inconcevable qu'une arme puisse avoir autant de limitations et de pouvoirs offensifs. Elle possède une puissance de frappe monstrueuse et un caractère qui en fait une machine à tuer irresponsable. Les porteurs de cette arme ne vivent pas longtemps mais font toujours parler d'eux... En mal bien évidemment. Elle est désormais (et pour l'instant) portée par un Gadhar.

Caractéristiques

Niels Tyr

FO	EN	AG	RA	PE	VO
25*	17	12	13	11	8

Attaque brutale	110%
Attaque normale	70%
Attaque rapide	35%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	45%
Tir	15%
Acrobatie	10%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	80%
Connaissance	25%
Course	50%
Discrétion	25%
Equitation	90%
Lire et écrire	5%
Marchandage	15%
Médecine	15%
Repérage	45%
Séduction	95%
Stratégie	15%
Tactique	15%
Points de vie	34
Prestige	70
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	150%*
Initiative	3
Dommages	L(P*)
Pavois	
Option	PR
Toucher	65%
Dommages	F
Cotte de mailles	
Protection	8(+5)

Death **Prestige:** 16

Type: Espadon (IN-5, AB+10%).
Coût: 195 (-100%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Force +4	Pr.	85	40
Attaque brutale +30%	Pr.	01	20
Attaque brutale critique	Pr.	39	20
Attaque brutale incontrôlée	Pr.	23	30
Attaques brutales multiples	Pr.	55	35
Force +3	Sc.	87	30
Dommages supplémentaires	Ex.	49	20
Désir de Violence exacerbé	Lm.	13	-5
Désir de Réputation exacerbé	Lm.	15	-5
Désir de Prestige exacerbé	Lm.	07	-5

Désirs	Arme	Personnage	Total	
Prestige	+12	8	20	(Incontrôlable: -100%)
Richesse	+0	7	7	
Sexe	+0	9	9	
Violence	+11	9	20	(Incontrôlable: -100%)
Réputation	+12	9	21	(Incontrôlable: -110%)

Karl Egilstüd

Caractéristiques

Chef de guerre de la Piorajugend

(999-? Ap. Neinnes)

Leader de la célèbre unité "Pioradjugend", Karl Egilstüd est un chef de groupe respecté et aimé de ses hommes (ou plutôt de ses enfants). Il est, tout comme ses élèves, un Œil de braise et est particulièrement fier de cette caractéristique physique qui le différencie des autres Piorads.

Son arme est plutôt sympathique bien que très puissante et Karl reste donc un soldat équilibré mentalement (pour un personnage de Bloodlust© bien entendu). Il mène ses hommes d'une main de maître et jouit d'une très bonne réputation dans les autres unités de sa tribu.

Ses faits de guerre sont nombreux et glorieux. Il ne refuse que très rarement le combat mais n'agit jamais inconsidérément. Il considère son unité comme un vivier à guerriers d'élite et pas comme un abattoir où seuls les plus forts survivent (ce qui est pourtant en grande partie la philosophie des Piorads).

On peut citer pour mémoire jour où son unité a attaqué une phalange d'élite Derigion dans une gorge encaissée. Les enfants ont massacré quatre vingt dix hommes en ne perdant que trois guerriers et ce en moins de dix minutes. Précisons tout de même que les cinq porteurs d'armes ont tué à eux seuls plus de cinquante Derigions.

L'avenir de la "Pioradjugend" semble florissant puisque Karl Egilstüd est bien décidé à contrôler son groupe toujours aussi intelligemment. Un grand exemple de sérieux et de conscience professionnelle...

Je n'apprécie pas les Piorads et encore moins les yeux de braise. Ils sont vantards, violents (bêtement) et sans aucune organisation. Au début, j'ai cru que j'allais devoir me débarasser de Karl, pour toutes les raisons indiquées ci-dessus.

Mais je me suis trompé. Karl est sage, responsable (autant q'un Piorad aux yeux rouges puisse l'être) et est le chef de l'unité qui, à mes yeux, est une des plus puissantes de Tanæphis.

De nombreux Piorads sont d'excellents stratèges et d'aussi bons tacticiens mais il est rare qu'ils utilisent leurs compétences avec autant de finesse que Karl.

Il serait facile de croire que les victoires accumulées par l'unité sont seulement dues à la puissance des cinq armes-dieux qui en font partie mais ce serait une grave erreur.

Posséder une arme est une chose, savoir où et quand l'utiliser en est une autre. Je pense que nous irons très loin ensemble... J'espère même jusqu'au bout.

Spécialisée dans les porteurs d'arme experts en équitation (s'ils ne le sont pas, ils peuvent le devenir à l'aide du pouvoir d'équitation de l'arme), Firestorm préfère de loin les Thunks aux Piorads mais est de nature assez conciliante. Elle ne va pas essayer de faire tuer son porteur simplement parce qu'il n'est pas de sa race préférée (elle aurait tout de même du mal à accepter un porteur Derigion). Elle attendra patiemment qu'il meure au combat (ce qui peut arriver à tout moment).

Karl Egilstüd

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	15	15	12	10	13

Attaque brutale	80%
Attaque normale	60%
Attaque rapide	45%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	25%
Tir	70%
Acrobatie	20%
Artisanat	25%
Astronomie	15%
Commandement	50%
Connaissance	10%
Course	30%
Discrétion	40%
Equitation	120%*
Lire et écrire	15%
Marchandage	20%
Médecine	40%
Repérage	20%
Séduction	60%
Stratégie	50%
Tactique	80%
Points de vie	30
Prestige	110
Lance	
Option	AN
Toucher	90%*
Initiative	12
Dommages	K*(M*)
Bouclier	
Option	PR
Toucher	45%
Dommages	E
Cotte de mailles	
Protection	8(+5)

Firestorm (M) **Prestige:** 15

Type: Lance (Charge).
Coût: 130 (-30%).

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque normale +30%	Pr.	03	20
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Equitation +40%	Sc.	39	20
Chaleur	Ex.	32	15
Projection de flammes	Ex.	83	40
Sacrifice	Cd.	41	-5
Phase de la lune: Œphis descendante	Lm.	81	-5

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	8	9
Richesse	-2	6	4
Sexe	+1	6	7
Violence	+0	5	5
Réputation	+2	7	9

Leiff Mennegisson

Premier porteur d'arme Piorad

(755-732 Av. Neinnes)

Leiff arriva sur Tanæphis à l'âge de deux ans. Il venait des terres hostiles d'où ses parents avaient été chassés par le mauvais temps et le manque de nourriture. Il apprit à survivre sur cette terre hostile où l'agressivité des peuplades présentes de présageait pas un avenir radieux aux exilés.

A cinq ans il tua son premier loup et à dix son premier être humain. Il devint chef de combat d'une unité de cavaliers légers (les Chagars n'existaient pas encore, ou tout du moins n'avaient pas été découverts par les Piorads) à seize ans et devint chef de guerre à vingt.

Sa vie ne fut qu'une suite de combats épiques et de duels acharnés. Il était relativement agile mais surtout très fort et très endurant. Il faisait régner la loi par la force pure et ses décisions étaient sans recours. Ses actions militaires permirent aux Piorads de s'installer plus ou moins confortablement sur la côte Est de Tanæphis, et il fonda même une ville: Neros (du nom de sa femme). C'est cette petite bourgade qui devint, plusieurs centaines d'années après Nerolazaverskaya (la capitale du tout jeune empire Vorozion).

A l'âge de vingt cinq ans il tua en combat singulier un porteur d'arme et fut le premier Piorad à oser en prendre possession. L'arme ne lui apporta pas de grands pouvoirs mais permit à son clan d'obtenir une place importante au conseil que présidait le Warjarl (guerrier qui, à l'époque, dirigeait tous les Piorads) et tous s'aperçurent du rôle diplomatique que pouvait avoir une arme. Tous tentèrent alors de devenir porteurs... Avec plus ou moins de succès.

Nous avions tous entendu parler des porteurs d'armes. Les tribus qui vivaient sur ce continent les vénéraient comme des Dieux. Certains même murmuraient que ces objets métalliques abritaient réellement l'esprit des Dieux. Nous ne connaissions que le fer, mais nous savions mieux nous en servir qu'eux.

Lorsque Leiff, emporté par un vent de colère, se jeta sur le jeune guerrier arrogant, il ne se doutait pas de ce que ce geste allait représenter pour toutes les générations de Piorads à venir. Il venait de tuer un porteur et lui avait volé son arme.

Il était devenu lui même le serviteur d'un Dieu. Oh... Un Dieu mineur aux pouvoirs ridiculement faibles mais un Dieu tout de même. Il lui parlait, au plus profond de son esprit et le guidait sur les chemins de Tanæphis.

Leiff s'aperçut bientôt que les pouvoirs des armes n'étaient pas tout. L'aura de respect et de crainte qui les entourait était prodigieusement puissante et là était la vraie force de ces objets magiques.

Il venait de faire entrer les Piorads dans la légende.

Sarkill était, il y a environ mille sept cent ans, une arme tout bonnement ridicule. Ses pouvoirs étaient pour ainsi dire inutiles en combat et il n'est pas étonnant que Leiff Mennegisson, non-porteur d'arme mais néanmoins Piorad ait pu sans aucun problème tuer son porteur. L'arme a été enterrée avec Leiff mais il ne serait pas étonnant qu'elle ait été récupérée par un pillard de tombes quelconque. Elle doit maintenant être beaucoup plus puissante.

Caractéristiques

Leiff Mennegisson

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	18	12	10	10	9

Attaque brutale	70%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	5%
Acrobatie	100%*
Artisanat	25%
Astronomie	30%
Commandement	60%
Connaissance	25%
Course	40%
Discrétion	25%
Equitation	75%
Lire et écrire	15%
Marchandage	20%
Médecine	20%
Repérage	100%*
Séduction	65%
Stratégie	50%
Tactique	45%
Points de vie	36
Prestige	50
Francisque	
Option	FT
Toucher	40%*
Initiative	0
Dommages	G
Targe	
Option	PR
Toucher	20%
Dommages	E
Cotte de mailles	
Protection	8(+5)

Sarkill (F) **Prestige:** 4

Type: Francisque (AB+5%).
Coût: 100.

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Feinte +30%	Pr.	07	20
Acrobatie incontrôlée	Sc.	63	30
Repérage incontrôlé	Sc.	79	30

Désirs	Arme	Personnage	Total	
Prestige	+1	8	9	
Richesse	+1	8	9	
Sexe	+1	6	7	
Violence	-1	5	4	
Réputation	+3	9	12	(Incontrôlable: -20%)

SYSTEME DE JEU

Ecoute petit, un vrai guerrier doit connaître les règles du jeu auquel il est confronté chaque jour. Il doit savoir qu'un guerrier armé d'une hache à deux mains attaquera lentement mais avec force, qu'un autre, armé d'une rapière, tentera de trouver le point faible de son armure. Les lâches, ou les sages, combattront à distance avec des arcs ou des arbalètes. D'autres encore utiliseront le poison ou les effets pernicieux de certains épices. Enfin, les porteurs d'armes joueront avec leurs fantastiques pouvoirs, qu'ils soient exotiques et spectaculaires ou primaires et basiques, et ils seront normalement victorieux.

Mais un grain de sable peut venir se glisser dans cette mécanique parfaitement huilée. Un pouvoir peut avoir un effet catastrophique si le porteur ne sait pas l'utiliser ou s'il est maladroit. Un archer peut obtenir, à l'aide d'une réussite critique, un coup particulièrement bien placé qui tuerait n'importe qui, homme, bête ou monstre. Un groupe de soldats mal armés mais motivés peut venir à bout d'un porteur solitaire. Tout cela peut arriver... Et même pire encore.

Quoi qu'il en soit, le guerrier doit connaître les règles, pas celles de Bloodlust©, mais celles du monde qui l'entoure. Un monde de forces qui s'affrontent où la chance n'est jamais très loin de la malchance et où la défaite n'est souvent rien d'autre que le lendemain de la victoire.

Le système de jeu de Bloodlust© est relativement simple et détaillé. Il est néanmoins souhaitable de développer petit à petit certains points de règles obscurs ou trop rapidement étudiés. Nous allons donc vous présenter en détail:

- Les personnages, animaux ou monstres qui disposent d'une force surhumaine.
- Le combat à plusieurs ou, "Comment éliminer rapidement un porteur d'arme".
- Le tir et son effet sur le combat au contact.
- Les effets des séquelles sur le prestige.
- Quelques nouvelles façons d'utiliser sa compétence de Médecine sur un personnage dans le coma.
- Les effets de l'armure sur certaines compétences.
- Le gain du prestige lors d'un combat en groupe.
- Des modifications pour certaines armes.
- Une nouvelle compétence: Connaissance des armes.
- La décomposition exacte d'un tour de combat.
- L'initiative revue et corrigée (surtout la possibilité d'agir plusieurs fois par tour).
- Quelques précisions sur la compétence d'équitation.
- Enfin, deux trois règles optionnelles sur la localisation des coups et de l'armure.

Bien que les règles de Bloodlust© soient claires, riches, précises et jouables (la principale qualité de l'auteur est la modestie), il est apparu que quelques points méritaient des précisions voire même quelques modifications. Un système de jeu qui n'évolue pas est tôt ou tard appelé à mourir. Toutes les règles ci-dessous sont officielles et obligatoires (sauf celles sur la lecture du dé de combat qui sont optionnelles).

Effet de la force

Il est très rare que des créatures aient une Force très supérieure à celle d'un humain (plus de 20). Celles qui dépassent 30 le sont encore plus. Elles existent cependant (surtout lorsqu'elles sont considérées comme des chefs de meute ou des solitaires). Le petit tableau ci-dessous vous permet de connaître les modificateurs à apporter aux dommages causés par une attaque d'un tel animal. Note: Pour que le tableau soit complet, les malus et bonus pour une Force inférieure ou égale à 30 ont aussi été inscrits (mais n'ont pas été modifiés).

Force	Modificateur
7 ou -	1 colonne vers la gauche
8 à 14	Aucun
15 à 20	1 colonne vers la droite
21 à 30	2 colonnes vers la droite
31 à 40	3 colonnes vers la droite
41 à 50	4 colonnes vers la droite
51 à 60	5 colonnes vers la droite
+10	+1 colonne

Note: Aucune créature (dans les règles du jeu) à part le Monoclonius n'a une Force qui dépasse 30. Les statistiques de cet animal sont donc les seules à être légèrement modifiées: Il cause des dommages I en cas d'attaque réussie.

Le combat à plusieurs

Lorsqu'un personnage combat plusieurs adversaires en même temps on considère qu'il ne prend en compte que l'option de celui qu'il a décidé d'attaquer (ou contre qui il souhaite se défendre). Cet adversaire utilise l'option du personnage pour connaître les modificateurs à appliquer à son action (pour l'instant rien de nouveau) mais les autres adversaires sont considérés comme attaquant une cible sans option (bonus de +20%). C'est assez logique mais cela devait tout de même être précisé. Vous vous rendez maintenant compte de la difficulté que peut avoir un personnage (même porteur d'arme) pour combattre plusieurs adversaires à la fois.

Le tir

Un personnage qui choisit d'utiliser une arme de tir durant un tour de jeu ne peut choisir aucune autre option de combat et est considéré comme étant "sans option" pour tout adversaire qui tenterai de le frapper (donc avec un bonus de 20% au toucher). Si une arme possède un pouvoir de tir (Projection de flammes par exemple), il est résolu comme un tir normal (par ordre décroissant de Rapidité) et, s'il est utilisé durant le tour, aucune autre option de combat ne peut être choisie par le personnage (il est considéré comme étant "sans option").

Séquelles

Même si les séquelles d'une blessure sont très limitatives pour un personnage, elles causent aussi de grandes cicatrices qui accordent un bonus substantiel au prestige du personnage. Ce bonus varie selon leurs emplacements et selon la race à laquelle appartient le personnage qui la reçoit.

Emplacement de la cicatrice	Prestige
Tête	+4
Torse	+3
Bras	+2
Abdomen ou jambe	+1

Race	Modificateur*
Derigion ou Vorozion	x0.5
Piorad ou Gadhar	x1.5
Thunk ou Sekeker	x2
Autres	x1

*: Ce modificateur est à appliquer au gain de prestige gagné grâce à une cicatrice. Le résultat devra être arrondi au chiffre entier le plus bas.

Utilisation de la compétence de Médecine sur un personnage dans le coma

Quand un personnage tombe dans le coma (quand ses points de vie sont inférieurs ou égaux à 0) il ne peut normalement pas être réveillé avant 1/10 du temps de convalescence et subit éventuellement des séquelles. Quelques jets de Médecine peuvent cependant arranger les choses:

Réanimer un personnage dans le coma: Un jet de Médecine "Moyen" ou un jet jet d'Artisanat (Batranoban) "Facile" permet de réduire la période de coma de 50% (mais pas la période de convalescence). Durée de l'opération: 1 minute. Une réussite critique permet de réduire cette période de 90%. Un échec critique augmente cette période de 50%.

Eviter les séquelles: Un jet de Médecine "Très difficile" ou un jet d'Artisanat (Sekeker) "Difficile" permet d'éliminer une éventuelle séquelle causée par une blessure. Durée de l'opération: 1 heure. Une réussite critique annule aussi une éventuelle cicatrice (au grand regret des Thunks et des Sekekers). Un échec critique cause une nouvelle séquelle (à tirer au sort sur la table correspondante à la partie du corps soignée).

Convalescence accélérée: Un jet de Médecine "Difficile" permet de réduire la période de convalescence de 50% (mais pas la période de coma). Durée de l'opération: 1 heure par jour durant toute la convalescence. Une réussite critique permet de réduire cette période de 90%. Un échec critique augmente cette période de 50%.

Convalescence améliorée: Un jet de Médecine "Moyen" permet de réduire les malus dus à une convalescence. Il est alors de -10% (au lieu de -25%). Le personnage est considéré comme ayant 5 points de vie (au lieu de 1). Durée de l'opération: 1 heure par jour durant toute la convalescence.

Une réussite critique annule tous les malus et accorde 10 points de vie au personnage. Un échec critique augmente le malus (à 50%).

Armure et compétences

Même si le port d'une armure métallique est très inconfortable dans des milieux chauds ou froid (Page 29 du livret 1 des règles du jeu), il affecte aussi certaines compétences. Le petit tableau ci-dessous vous permettra de calculer aisément ces malus:

Armure	Esquive	Acrobatie	Course	Discrétion	Nage	Repérage
Cotte de mailles	-	-	-	-10%	-25%	-
Mailles + plaques	-10%	-10%	-10%	-25%	-50%	-
Demi-plaques	-10%	-25%	-10%	-25%	-50%	-
Plaque complète	-25%	-50%	-25%	-50%	-75%	-
Casque	-	-	-	-	-	-10%
Heaume	-	-	-	-	-	-25%

Gain de prestige

Bien que le prestige ne soit gagné qu'en combattant des adversaires (humains, animaux ou monstres) en combat singulier, il peut arriver que plusieurs personnages soient amenés à combattre contre un seul simplement parce que l'adversaire est trop fort.

Dans ce cas, la formule de calcul du prestige est légèrement différente et un peu plus compliquée:

1) Le personnage calcule normalement le prestige que lui aurait rapporté ce combat s'il s'était battu seul.

2) Il divise ce gain par le nombre de personnages ayant causés au moins un point de dommage à l'adversaire.

3) Il divise une nouvelle fois cette valeur par deux (cela symbolise le fait qu'il est beaucoup moins glorieux de combattre un adversaire en groupe que seul).

4) Le résultat de ces deux divisions successives est arrondi au chiffre inférieur et ajouté au prestige du personnage.

Les armes

Bien que les caractéristiques des armes données dans les règles de base de Bloodlust© (page 11 du livret 1) soient logiques, il m'a semblé cependant important de modifier les caractéristiques de trois d'entre elles:

Poignard: Cette arme cause des dommages de type E.

Hache de combat: Cette arme peut être utilisée à une main.

Lance: Cette arme peut être utilisée à une main mais uniquement sur une monture. A pied, elle doit être utilisée à deux mains (à moins de posséder une force exceptionnelle: 21 ou 25 et plus).

Nouvelles compétences

Connaissance des armes (Volonté)
Cette compétence possédée par tous les porteurs d'armes à 10% et par tous les autres êtres humains de Tanæphis à 5% permet de reconnaître les manifestations physiques des pouvoirs sur l'apparence générale de l'arme. Exemple: Un personnage devra réussir un jet de "Connaissance des armes" pour savoir qu'une rune représentant une guêpe indique un pouvoir de Feinte critique.

Cette compétence ne doit pas être confondue avec l'utilisation de la réputation entre porteurs d'armes (page 26 du livret 1 des règles du jeu).
Réussite critique: Le personnage connait l'arme (ou en a déjà entendu parlé) et le maître de jeu doit lui décrire même les pouvoirs qui n'ont pas d'effets visibles.
Echec critique: Le personnage se plante totalement et le maître de jeu lui décrit un pouvoir qui ne correspond pas à la manifestation physique observée.

Décomposition d'un tour de combat

Un tour de combat est divisé en 5 phases distinctes qui doivent toutes être terminées avant de commencer le tour suivant. Rappelons pour mémoire qu'un tour de combat dure 6 secondes. Les cinq phases sont les suivantes:

1) Les pouvoirs défensifs se résolvent simultanément.

2) Les tirs se résolvent par ordre décroissant de Rapidité.

3) Les déplacements (sauf ceux réalisés par un personnage qui rompt le combat) se résolvent par ordre décroissant de Rapidité.

4) Les actions (attaques, défenses, pouvoirs offensifs ou utilitaires) se résolvent pas ordre décroissant d'initiative.

5) Les déplacement des personnages qui viennent de rompre le combat se résolvent par ordre décroissant de Rapidité.

Initiative

Cette caractéristique est très importante et mérite de nombreuses précisions. Nous étudierons aussi tous les cas où un personnage peut porter plusieurs attaques durant le même tour (option souvent recherchée par tous les combattants).

Note: Dans tous les cas suivants, l'adversaire pourra utiliser une ou plusieurs défenses (Parade ou Esquive) s'il en a sélectionné une (ou plusieurs) au moment du choix de l'option et ceci quelque soit son initiative ou celle de son adversaire. Si le personnage dispose de plusieurs défenses, il peut choisir de se protéger plusieurs fois contre une même attaque ou partager ses défenses contre plusieurs attaques (mais dans tous les cas, il devra préciser son choix avant de savoir si l'attaque est réussie ou pas).

Initiative très basse: Lorsque l'initiative d'une arme est inférieure ou égale à 0 (souvent dans le cas d'une attaque brutale) on estime qu'il y a 5% de chance par point négatif en dessous de 0 que l'attaque n'ait pas lieu du tout. Si c'est le cas, le personnage bénéficie cependant d'un bonus de 5 points à son initiative pour le tour suivant.

Exemple: Un Piorad (Rapidité: 8) attaque avec une hache à deux mains (Initiative: -5) et utilise l'option d'attaque brutale (Initiative: -5). Il y a donc 10% de chances que son attaque n'ait pas lieu (Initiative: 8-5-5 = -2). Si l'attaque n'a pas lieu, le Piorad attaquera au tour suivant en 3 (8-5-5+5 = 3).

Cette nouvelle règle limite légèrement les utilisateurs d'armes lourdes.

Initiative très haute: Lorsqu'un personnage attaque avec une initiative très haute et très supérieure à celle du ou des adversaires qu'il combat, il se peut qu'il puisse placer deux coups au lieu d'un seul. Pour ce faire, l'initiative du personnage doit être d'au moins 20 et dépasser celle de tous ses adversaires d'au moins 10 points. Si ces deux conditions sont réunies, le personnage porte une attaque supplémentaire (ou une esquive). Cette nouvelle règle avantage légèrement les utilisateurs d'armes légères.

Résolution des attaques multiples: Que ce soit parce que le personnage utilise une arme très rapide, une arme dans chaque main ou que son arme possède plusieurs modes d'attaque, chaque attaque après la première est résolue avec un malus de 5 points à son initiative.

Exemple: Un personnage possède une initiative de 20 et attaque 3 fois. La première sera résolue en 20 et la deuxième en 15 et la dernière en 10.

Si ce malus réduit l'initiative à une valeur inférieure à 0, l'attaque restante ainsi que toutes les suivantes sont obligatoirement annulées (le personnage bénéficiera d'un bonus de 5 points à son initiative le tour suivant). Toutes les attaques portées durant un même tour par le personnage devront utiliser la même option (rapide, normale, brutale ou feinte).

Si le personnage utilise à la fois une attaque et une défense (comme dans le cas d'une combinaison offensive par exemple) on utilise l'option la plus défavorable pour l'adversaire lorsque ce dernier calcule le modificateur à appliquer à sa propre option.

Vite! Un exemple: Un personnage utilise son pouvoir de combinaison offensive et choisit une Attaque brutale et une Esquive. Son adversaire choisit une Attaque normale. Le maître de jeu ne tient compte que de l'Esquive (le plus mauvais modificateur des deux: -10%).

Si le personnage qui possède plusieurs options de combat est attaqué par plusieurs adversaires en même temps, il n'est considéré comme étant "sans option" seulement vis à vis des adversaires qu'il aura décidé de ne pas attaquer et contre lesquels il ne se défend pas.

Combat avec deux armes: Lorsqu'un personnage utilise une arme dans chaque main, il peut choisir une option pour chaque mais subit un malus de 25% à l'option de l'arme qui se trouve dans sa main droite (ou gauche s'il est gaucher) et un malus de 50% à l'option de l'autre arme. On peut cumuler l'utilisation de deux armes avec une combinaison offensive ou un autre pouvoir du même genre. Un personnage très rapide peut attaquer un nombre de fois assez impressionnant.

Exemple: Un Batranoban (Rapidité: 18) utilise une dague dans chaque main (Initiative: +4) et choisit une option d'attaque rapide (Initiative: +5) et possède le pouvoir d'Attaque rapide multiple et de Combinaison offensive pour sa dague magique (placée dans la main droite). Etudions en détail les options auquel il a droit. Il peut tout d'abord choisir une option défensive (Esquive par exemple) pour son arme magique. Elle sera résolue avec un malus de -50% (-25% pour la main droite puisque le personnage utilise aussi la gauche et -25% pour la Combinaison offensive). Il attaque ensuite une fois avec la dague gauche avec un malus de -50% (-50% pour la main gauche puisque le personnage utilise aussi la droite). Il attaque aussi deux fois avec sa dague de droite avec un malus de -25% (pour l'arme de la main droite puisque le personnage utilise aussi la gauche) sans malus supplémentaire grace à son pouvoir d'Attaque rapide multiple. Son initiative est de 27 et les trois attaques seront donc résolues en 27, 22 et 17. Si en plus son adversaire possède une initiative inférieure ou égale à 17 il pourra encore attaquer deux fois de plus (une fois pour chaque dague) en 12 et en 7... Un vrai massacre !

Utilisation des boucliers: On utilise la même procédure que si le personnage utilisait deux armes mais si le bouclier n'est utilisé que pour tenter une Parade, l'arme de la main gauche (normalement le bouclier) subit un malus de 25% et l'arme de la main droite n'en subit aucun (au lieu de -25%/-50% comme ci-dessus). On appelle "bouclier" les armes suivantes: Targe, bouclier, pavois et main-gauche. Cette règle a été créée pour redonner un peu d'importance à l'utilisation d'un bouclier en combat (il était pour l'instant très peu intéressant d'en posséder un puisque de toute façon un même personnage ne pouvait choisir qu'une seule action par tour).

Esquive: On peut imaginer, dans le même ordre d'idée, qu'un personnage souhaite esquiver en même temps qu'il porte une attaque. On estime alors que cette attaque voit son pourcentage de réussite baisser de 50% et que l'esquive elle même subit un malus de 25%. Si le personnage préfère être un peu plus offensif, c'est l'esquive qui subit un malus de 50% et l'attaque un malus de 25%. Ces deux options spéciales sont souvent utilisées par les animaux sauvages et les monstres.

Pouvoirs annexes: Lorsqu'une arme possède deux formes d'attaques (comme dans les cas des pouvoirs bio-mécaniques de Mâchoire ou de Dard par exemple), le personnage peut choisir d'attaquer deux fois avec les mêmes modificateurs que ceux utilisés lorsqu'un personnage attaque avec deux armes (-25% pour l'attaque principale et -50% pour la deuxième).



Guerriers Piorads

Equitation

Bien que la compétence d'Equitation soit la même pour tous les personnages, chaque race possède une monture privilégiée.

Race	Poney	Cheval	Chagar	Mule	Chameau
Alweg	-10%	-	**	-10%	-10%
Batranoban	-10%	-	**	-10%	-
Derigion	-25%	-10%	**	-	-25%
Hysnaton	-10%	-	**	-10%	-10%
Piorad	-25%	-10%	-	-25%	-25%
Sekeker	-10%	-	**	-10%	-10%
Thunk	-	-10%	**	-10%	-25%
Vorozion	-25%	-	**	-25%	-25%

**: Signifie que l'utilisation de cet animal est impossible pour la race indiquée.

Si un personnage utilise une monture à laquelle il n'est pas habitué, il subira un malus à son jet d'Equitation qui dépendra de sa race et du type d'animal monté. Ce malus disparaîtra après 8 heures de route ou après une heure de combat.

Localisation

Les règles qui suivent sont "optionnelles" et ne seront pas prises en compte dans les autres produits traitant de Bloodlust©. Cependant, si ces règles vous semblent satisfaisantes, faites-le nous savoir et nous les rendrons officielles le plus tôt possible. Lorsque vous maîtrisez une partie de Bloodlust©, n'oubliez pas de préciser à vos joueurs si vous utilisez tout ou partie de ces règles.

Localisation des dommages

Le système tel qu'il est écrit a pour avantage d'être simple (un seul jet de dé pour le toucher, les dommages et la localisation) mais donne quelquefois des résultats incohérents. Je vous propose donc les deux solutions suivantes:

1) Le premier jet de pourcentage indique le toucher les dommages (avec le résultat des unités) et un second jet de dé (d%) est lancé pour connaître la localisation du coup.

2) Le premier jet de pourcentage indique le toucher les dommages (avec le résultat des unités) et un second jet de dé (d10) est lancé pour connaître la localisation du coup. On consulte alors la petite table suivante:

d10	Localisation (avec éventuellement un second jet de d10).
1	Tête.
2-4	Bras (1-5: droit, 6-10: gauche).
5-7	Corps (1-5: torse, 6-10: abdomen).
8-10	Jambes (1-5: droit, 6-10: gauche).

Si le personnage est touché par une attaque rapide, l'adversaire peut modifier le premier jet (et même le deuxième) de plus ou moins 2.

Localisation de l'armure

De nombreux joueurs, fanatisés par la trop grande pratique d'autres jeux de rôle n'ont pas apprécié que l'armure ne soit pas localisée dans les règles de combat de base de Bloodlust©.

Cette triste lacune peut maintenant être rapidement oubliée en suivant les quelques règles ci-dessous (qui ne modifient pas la nature même du système mais qui le rendent un peu plus compliqué).

Inutile de préciser que ces nouvelles règles avantagent les utilisateurs de l'option "attaque rapide" qui permet de choisir l'endroit où vous allez porter votre attaque.

Chaque armure est définie par 5 valeurs qui définissent respectivement la protection accordée par la dite armure à la tête, au corps (torse et abdomen) aux bras et aux jambes.

La dernière valeur correspond à la protection accordée par l'armure lorsque les dommages ne sont pas localisés. La liste ci-dessous vous indiquera les valeurs ainsi mises à jour:

Armure	Tête	Corps	Bras	Jambe	Total
Fourrures	0	3	2	2	2
Cuir	0	4	3	3	3
Cuir clouté	0	7	5	5	5
Cotte de mailles	0	10	8	8	8
Demi-plaques	0	13(9)	10(8)	10(8)	10(8)
Mailles + plaques	0	15(12)	12(10)	12(10)	12(10)
Plaque complète	0	19(12)	15(10)	15(10)	15(10)
Casque	15*	0	0	0	+2
Heaume	20*	0	0	0	+3

*: Cette valeur est légèrement plus basse que celle normalement accordée par ce type d'armure. La vraie valeur aurait été beaucoup trop haute et aurait déséquilibré le jeu.

Ces valeurs ont été calculées pour ne pas déséquilibrer le jeu. Il est néanmoins évident qu'une guerrier équipé d'une armure en acier et d'un casque sera beaucoup mieux protégé que dans les règles de base. Le casque est donc un élément prépondérant du nouveau système.

ECLAT DE LUNE

Les lunes contrôlent Tanæphis comme les saisons contrôlent nos vies. Chaque lune est responsable d'une petite partie du monde qui nous entoure. Même si leurs effets sont quelquefois maléfiques, elles sont comme des tambours qui rythmeraient nos sentiments, comme les pulsions qui nous obligent à agir, à aimer, à tuer et finalement à mourir. Nous ne pouvons nous passer d'elles, nous ne pouvons cesser de les haïr, de les aimer, de les désirer et de vouloir qu'elles soient là, au dessus de nos têtes, pour toujours.

Tanæphis ne peut vivre sans elles. Elles sont le souffle de la vie, le frisson de la mort, la joie de la naissance et la flamme de la guerre. Les armes sont quelquefois encore plus affectées par les lunes que nous le sommes nous, les humains. Elles peuvent même être partie intégrante d'une lune, voire de plusieurs. Ces armes sont les messagères des lunes sur le continent et en sont souvent très fières, trop fières.

C'est la saga de l'une d'entre elle que je vais vous compter ici. L'histoire d'une arme jalouse, maléfique, irresponsable et qui a décidé, un beau jour, que la lune qui l'avait enfantée n'était plus digne d'elle. C'est une histoire grandiose, emplie de batailles, de conquêtes, de sang et de sexe... Une histoire dans laquelle vous serez plongés bien malgré vous... C'est VOTRE histoire.

Tout ce qui suit est réservé au maître de jeu:

Après avoir découvert la partie qui se trouve au nord du continent, sa géographie, sa faune et la description précise des peuples qui y vivent (les Piorads et les Thunks), il est temps maintenant d'utiliser toutes ces connaissances nouvelles pour jouer, car c'est avant tout le but de ce supplément.

Les deux scénarios que vous trouverez ci-après ne sont que les maillons d'une histoire qui se développera durant les 5 premiers suppléments (en comptant celui-ci) de Bloodlust©. En effet, cette grande quête sera composée de 11 parties distinctes qui mèneront vos joueurs aux quatre coins de Tanæphis, pour leur plus grande joie je l'espère. Chaque supplément contiendra deux scénarios.

Comme vous avez dû le remarquer, le onzième n'est autre que celui contenu dans les règles de base et qui s'intitule "Et s'il n'en reste qu'une". Le scénario contenu dans l'écran pourra être, quant à lui, introduit à un moment ou à un autre de la campagne (vous trouverez quelques conseils à ce sujet dans les pages suivantes).

Chaque supplément contiendra, en plus des deux scénarios, une description complète des actions des différents personnages importants de l'histoire. En effet, vos joueurs ne sont bien sûr pas les seuls à vivre cette quête. Ils rencontreront des alliés, des ennemis et des individus neutres (qu'ils devront faire passer dans leur camp). Ces personnages agiront de leur coté, créant ainsi une impression de vie et de cohérence à l'ensemble. Bien entendu, les guildes et les sociétés secrètes seront de la partie, agissant en arrière plan pour géner ou avantager les joueurs.

Bien que cette quête soit longue et difficile, vous trouverez dans les quelques pages qui suivent un résumé succinct de l'action et des agissements des personnages importants, cela pour vous permettre de visualiser avec soin les buts et les motivations de chacun. Vous pourrez alors les incarner avec encore plus de réalisme.

Année 1031-1032

Premier mois de l'automne
Mois du Repos

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍ Arrivée à la citadelle
6 ❍ Attaque des Piorads
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍ Arrivée à Belgrano
22 ❍
23 ❍ Départ de Belgrano

Premier mois de l'hiver
Mois des Croisades

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍ Départ d'Inaccessability
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Premier mois du printemps
Mois des Conquêtes

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍ Arrivée sur la Banquise
11 ❍ Départ de Tiny
12 ❍ Départ des joueurs
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍ Passage de Tiny à Taniët
19 ❍ Arrivée des joueurs à Taniët
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍ Départ des joueurs de Taniët

Premier mois de l'été
Mois du Bonheur

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Second mois de l'automne
Mois des Croisades

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍ Arrivée à Glassud
18 ❍
19 ❍ Départ de Glassud
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Second mois de l'hiver
Mois des Conquêtes

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍ Arrivée à la citadelle

Second mois du printemps
Mois des Séparations

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍ Passage de Tiny au monticule
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍ Arrivée de Tiny à Axtown
17 ❍ Départ de Tiny
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Second mois de l'été
Mois de la Tristesse

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Troisième mois de l'automne
Mois du Repos

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍ Arrivée à Inaccessability
23 ❍

Troisième mois de l'hiver
Mois des Séparations

1 ❍ Départ de la Citadelle
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Troisième mois du printemps
Mois des Conquêtes

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍ Arrivée des Joueurs chez Blackbeard
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍ Arrivée de Tiny à la montagne
10 ❍ Arrivée des joueurs
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Troisième mois de l'été
Mois du Bonheur

1 ❍
2 ❍
3 ❍
4 ❍
5 ❍
6 ❍
7 ❍
8 ❍
9 ❍
10 ❍
11 ❍
12 ❍
13 ❍
14 ❍
15 ❍
16 ❍
17 ❍
18 ❍
19 ❍
20 ❍
21 ❍
22 ❍
23 ❍

Présentation

Alors que le premier scénario a mené les joueurs de la terrible bataille de Merunes aux limites nord de l'empire Vorozion (la Citadelle des Glaces), les deux que vous trouverez décrits ci-après ont pour but principal la découverte des territoires du nord. Ils pourront aussi bien être joués séparément qu'à la suite les uns des autres mais il est néanmoins grandement conseillé de les jouer tous à la suite les uns des autres, pour donner un aspect grandiose à l'ensemble.

Chaque scénario sera précédé d'une petite description qui aura pour but de présenter ce qui suit à un maître de jeu qui voudra jouer les scénarios indépendamment. Inutile de la lire si vous jouez la campagne (les scénarios s'intercaleront alors beaucoup plus facilement).

Bien que tout soit prévu pour que la campagne se déroule sans anicroches, il est possible que les actions des joueurs vous surprennent et fasse dévier l'aventure dans une direction qui ne correspond pas à la voie tracée et qui risquera de mettre en péril le réalisme des scénarios suivant. Vous devrez alors agir avec discernement et tout faire pour que tout rendre dans l'ordre le plus vite possible, sous risque, sinon, de voir cette superbe série de scénario avortée rapidement.

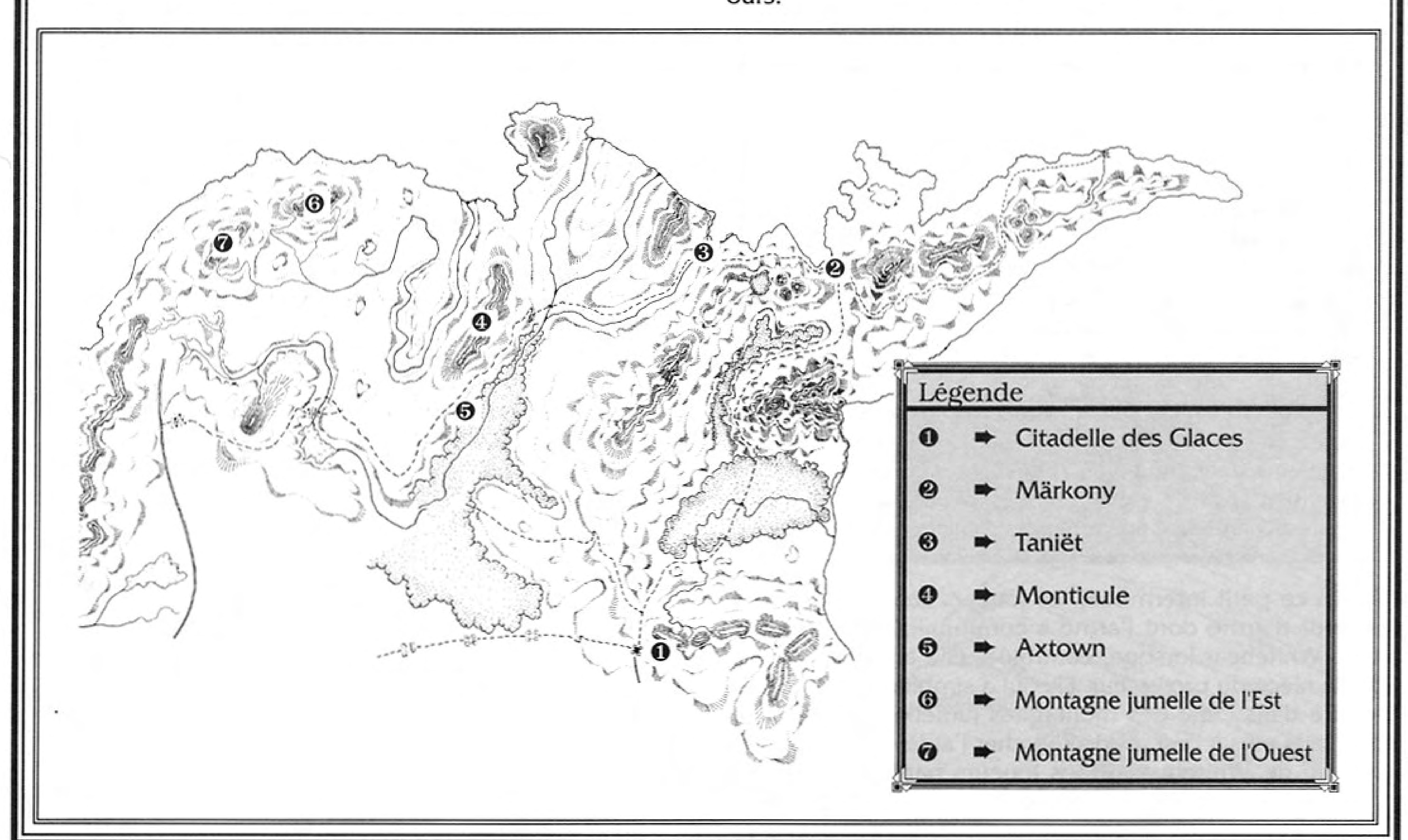
Synopsis de la campagne

Vous ne le savez pas encore (et vos joueurs encore moins) mais ils ont donné, dans le premier scénario "Et s'il n'en reste qu'une" un sacré coup de pied dans la fourmilière de la société secrète de la "Mort Carmin". Anathos était en effet le chef de cette organisation dangereuse et puissante.

Ainsi décapitée, la société remue tel un animal à l'agonie et déverse sur Tanæphis un flot de violence incontrôlable. Les joueurs sont recherchés par les membres de la société et seront pourchassés pendant une grande partie de la campagne. Anathos était devenue le chef de cette société après que l'ancien chef, Tangorogrim, ait disparu de la surface de Tanæphis. La campagne proprement dite ne commencera réellement que lorsque les joueurs, dans le quatrième scénario, (et donc la prochaine extension) la découvriront et la libéreront de sa prison. Mais ceci est une autre histoire.

Pour l'instant, les deux premiers scénarios ont pour but de planter le décor, faire découvrir aux joueurs l'importance de certains personnages célèbres (et en particulier l'homme aux ours) et donner aux joueurs l'impression d'être très puissants. Ils déchanteront rapidement par la suite.

L'aventure débute lorsque les joueurs viennent de jeter Anathos à la flotte, non loin de Belgrano (enfin, à quelques polacs quand même). Ils souhaiteront sûrement se rendre à la ville la plus proche pour s'y reposer un peu. Ils découvriront alors qu'un scientifique Vorozion (c'est si rare) souhaite monter une expédition dans le nord du continent. Attirés par la gloire et l'argent facile, les joueurs se portent candidats pour escorter l'homme. Ils partent peu de temps après vers Inaccessability où le professeur (c'est comme cela qu'il se fait appeler) doit réunir quelques pièces importantes de son expédition. A Glassud l'homme fait quelques recherches dans la bibliothèque de la ville (et les joueurs, s'ils sont malins et lettrés, feront de même). A Inaccessability enfin, l'homme présentera aux joueurs sa nièce, une charmante jeune fille au caractère de pierre qui sera le porteur de l'arme lorsqu'ils l'auront trouvé. Parce que c'est bien une arme que le Vorozion souhaite ramener. Et pas n'importe laquelle: Whitebear, la célèbre lame de l'homme aux ours.



L'expédition, après avoir fait une courte halte à la Citadelle des Glaces, monte directement au nord, à travers les régions qui forment le no man's land entre les territoires Thunks et Piorads. Arrivés à la limite entre les terres et la banquise, les joueurs découvrent un bien étrange spectacle. Des Thunks spécialisés dans la recherche de corps et d'armes pris dans la glace possèdent un véritable bric à brac de bijoux, de corps et d'armes diverses, prisonnières de leur cercueil de glace. Le professeur achète à prix d'or Whitebear puis la donne à sa nièce. Cette dernière absorbe l'épice la nuit suivante et s'échappe, laissant les joueurs complètement désemparés en plein territoire Thunk.

La nièce en question n'est autre qu'un membre courageux de la Mort Carmin qui souhaite récupérer à son propre compte les fabuleux pouvoirs de l'arme. Pour pouvoir la contrôler, alors que l'arme est très puissante, elle a pris soin d'ingérer une drogue Batranoban spéciale qui lui permet d'augmenter très sensiblement sa Volonté pour une durée d'un ou deux mois. Elle a prévu d'utiliser un des pouvoirs très spéciaux de l'arme pour créer une race de monstres sanguinaires qui doivent permettre à la société secrète de causer encore plus de dommages aux gouvernements et aux guildes en place. Les joueurs devront bien sûr tenter de faire échouer ce plan machiavélique.

Leur enquête sera tout d'abord stoppée nette par le manque de piste évidente. Ils erreront quelques jours à la recherche d'indices et tomberont sur un nouveau problème qui n'est autre que le troisième scénario (qui, lorsqu'il est joué dans la campagne est intercalé au milieu du deuxième... Vous suivez toujours ?). Vous trouverez le synopsis de ce second scénario dans l'encart ci-dessous.

> Le troisième scénario, qui s'intercalera au milieu du deuxième, est une sorte de huit clos dans un village Thunk.
>
> Les personnages y découvriront leur mode de vie et leurs coutumes et la terrible épreuve qui les attends. En effet, leurs moeurs sexuelles font qu'ils seraient très sensibles à l'apparition d'une maladie vénérienne mortelle.
>
> Or c'est justement un tel virus qui vient d'être injecté par un mercenaire, adepte de l'utilisation des épices Batranoban, dans le corps de plusieurs hommes et femmes du village. Les joueurs devront enquêter, éviter de se faire infecter (c'est très difficile vu l'accueil plus que chaleureux que les Thunks réservent à leurs invités).
>
> Une preuve tangible de la présence d'un être encore plus maléfique servira de lien entre ce scénario et le suivant (le quatrième donc), que vous trouverez dans la prochaine extension "Poussière d'Ange". Les joueurs, aidés par un Thunk reconnaissant pourront alors continuer leur périple.

Après ce petit intermède, les joueurs rencontreront un porteur d'arme dont l'arme a communiqué brièvement avec Whitebear lorsque, contrôlée, elle a été emmenée par la nièce du professeur. Elle lui a simplement dit de se rendre dans l'une des montagnes jumelles, celle qui se trouve la plus à l'est, et de chercher l'aide de Blackbeard, un ami de Whitebear. Et les joueurs partiront ainsi, en plein territoire Piorad, à la recherche de cet ami qui, si on en croit la légende devrait avoir plus de 600 ans. Inutile de préciser que les joueurs souhaitent ardemment que cet ami soit une arme, sinon, ils risquent de n'avoir affaire qu'à un cadavre. Mais Blackbeard n'est pas une arme. C'est un nain ! Et il est mort depuis déjà 102 ans...

Arrivés sur la montagne jumelle de l'est, les joueurs découvrent, après une courte aventure qui ne sera pas sans rappeler les bons vieux donjons d'antan, le sympathique ami de Whitebear, Blackbeard (qui n'est autre que le forgeron qui a fabriqué cette arme). Aidés de celui-ci, ils localisent l'arme qui se trouve justement sur le sommet voisin. En effet, les responsables locaux de la Mort Carmin vont tenter de l'utiliser, contrôlée par la nièce du professeur, pour rendre fertile un monstre que les membres de la société secrète ont repéré dans les galeries de l'autre montagne. Les joueurs devront arrêter ce plan terriblement machiavélique (enfin, pour la Mort Carmin) et par la même occasion libérer Whitebear.

Utilisation du calendrier

Les dates données dans le calendrier de la page 64 devraient vous suffire pour organiser les déplacements des joueurs sur Tanæphis. Ces durées impliquent que les personnages parcourent environ et en moyenne 3 polacs par jour et ce, même s'ils utilisent des montures (un homme à pied avance, sur de grandes distances, à la même vitesse qu'un cheval mais se fatigue beaucoup plus). Les joueurs ne pourront pas utiliser de chariots tirés par des chevaux ou par des mules sous peine de voir ces durées doublées (n'oubliez pas qu'un polac, quant à lui, ne parcourt d'un seul polac par jour, d'où le nom).

Si vos joueurs prennent de l'avance sur le planning, n'hésitez pas à les retarder à l'aide d'événements annexes et/ou aléatoires que vous aurez concoctés avec soin. S'ils prennent du retard (pas trop), trichez légèrement sur les distances parcourues pour qu'il ne soient pas trop en désaccord avec le bon déroulement de la campagne. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas qu'ils aient l'impression d'être dirigés par vous, même si c'est réellement le cas.

Comment intercaler le scénario "Le spectacle continue !"

Lorsque les joueurs reviendront à Incassessability, ils devront attendre une semaine pour que Tiny, la nièce du professeur, ait terminé ses préparatifs pour le voyage. Etant une jeune fille bien comme il faut, elle tient absolument à emporter de nombreux objets visant à améliorer ses conditions de vie durant le périple qu'elle imagine long (et elle n'a pas tort).

On peut donc estimer qu'au lieu de se tourner les pouces, les joueurs préféreront casser du "criminel" avec de bonnes raisons et l'uniforme de métal des gardes de la ville. Ils pourront aussi régler leurs comptes avec Ahlamien et Phylias si besoin est. Ils ne devront cependant pas rester plus de huit jours à Inaccessability sous peine de prendre du retard sur le planning prévu (à la limite, deux ou trois jours de retard pourront être rattrapés au cours du périple).



Village Piorad

Introduction

Le scénario débute en plein **Mois du Repos** et les désirs des personnages ne sont donc pas modifiés.

En jetant Anathos dans un fjord tout ce qu'il y a de plus profond, les joueurs viennent, sans le savoir, de faire disparaître le chef de la société secrète de la Mort Carmin. Ils vont donc s'attirer les foudres de tous les membres de cette société à plus ou moins longue échéance. En effet, gagner du prestige en tuant Herasmus implique que les joueurs et leurs armes ne vont pas se priver de raconter leurs exploits autour d'eux.

Petit à petit les adeptes de la Mort Carmin vont resserrer les mailles de leur filet autour des joueurs et tenteront de les éliminer purement et simplement. Mais ceci est une autre histoire et nous n'en sommes pas encore là.

Nous en sommes justement au point où les joueurs, fatigués par leurs précédents exploits, voudront certainement se reposer un peu et goûter ne serait-ce que quelques jours les plaisirs que peuvent leur offrir une ville digne de ce nom. La cité la plus proche étant Belgrano, il y a fort à parier qu'ils s'y rendront le plus vite possible.

Belgrano

Située en bord de mer et juste en dessous des territoires Piorads et Thunks, cette ville est fortement fortifiée et possède une garnison imposante (1500 hommes dont 20 porteurs d'armes mineures ou non) qui veille sur la sécurité des 400.000 personnes qui y trouvent refuge en permanence.

La vie au nord de l'empire est rude et le quartier riche se résume à sa plus simple expression (moins de 500 personnes). La ville abrite l'un des membres du conseil des Vorhs et sa famille mais tous les autres nobles sont très peu prestigieux et n'ont que peu de rapport avec les nobles subtils et raffinés de Nerolazarevskaya.

De grands secteurs de la ville sont occupés par des mendiants et des serfs et le tout donnerait une impression de chaos si l'administration Vorozion ne faisait pas, là encore, partie du paysage.

Il faut remplir et signer des formulaires pour tout: entrer et sortir de la ville, acheter des grandes quantité de marchandises, rester dans la même auberge pendant plusieurs jours et, bien sûr, pour oser adresser la parole à un noble.

La vie y est relativement rébarbative et une journée à peine après y être entrés les joueurs en ont déjà marre (ce n'est pas une sympathique annexe de la Guilde des Courtisans qui va leur faire oublier Inaccessability).

Une rencontre inopinée avec un noble Vorozion d'origine Derigion devrait les remettre directement dans le droit chemin: celui de l'aventure.

Introduction pour les nouveaux joueurs

Arrivés depuis un certain temps à Belgrano, les personnages s'ennuient à mourir et les armes ont hâte de retourner combattre des porteurs prestigieux et des monstres hideux, de préférence dans un cadre grandiose. Rien ici ne correspond à ce cadre. La rencontre avec un noble Vorozion devrait les faire changer d'avis.

Alors qu'ils passent, comme à leur habitude, une soirée plus qu'arrosée dans l'un des bars de la ville, un vieil homme qu'ils n'ont même pas vu entrer (son apparence est des plus insignifiante) prend le risque de s'asseoir à leur table. S'exprimant avec un accent typiquement Vorozion et avec un style très littéraire, il leur propose, posément, un travail qu'il leur promet plein de surprises et qui plus est bien payé. Si les joueurs se demandent pourquoi il les a choisis, il leur avouera que leur réputation en tant que "tueurs de monstres" ou "tueurs d'Herasmus" selon les cas lui a fait penser qu'ils pourraient être les hommes nécessaires au travail qu'il souhaite leur confier.

Il les conviera ensuite chez lui, pour pouvoir parler plus au calme, ajoute-t-il d'un air entendu sans pouvoir décrocher son regard du décolleté de la serveuse qui vient leur servir à boire. Après un court instant de flottement il leur donne son adresse, leur propose un rendez-vous (dans une heure) et quitte prestement la taverne. S'ils en font immédiatement la demande, le vieil homme acceptera même que les joueurs l'accompagnent directement.

Dans le cas contraire, les joueurs devront accoster des passants pour que ceux-ci veulent bien leur dire où se trouve la "Villa beau-séjour" dont le vieil homme a parlé. Il n'a même pas donné son nom, peut être parce qu'il est trop connu... En effet, le vieil homme s'appelle Théophile de Courelles et ses travaux en tant qu'historien sont célèbres de par tout l'empire Vorozion (certains chuchotent même qu'il serait l'égal de ses confrères Derigions). Quoi qu'il en soit, il est certainement un employeur potentiel et sérieux, voila qui devrait rassurer les joueurs.

Totalement idéaliste (trop peut être, comme le reste du scénario va le prouver), le vieil homme habite seul dans une maison qui regorge de trésors en tous genres. On peut y voir pêle-mêle des pans de murs érigés par les Derigions lorsque leur empire s'étendait encore sur presque tout Tanæphis, des crânes vernis de monstres et de créatures mythiques, des dizaines de livres et de nombreux bijoux tous plus beaux les uns que les autres.

Un joueur dont le désir de Richesse serait incontrôlable (11 ou plus) ne pourra pas s'empêcher de dérober une pièce rare qui pourra ensuite être revendue à un marchand Derigion (uniquement) pour 2d6x100 Cestes. Même si le professeur (c'est comme cela qu'il préfère être appelé) s'en aperçoit, il ne dira rien, trop occupé qu'il est par sa découverte.

Passionné depuis de nombreuses années par le mystère de l'homme aux ours, Théophile voue une passion sans limite à l'arme que ce héros arborait en combat et a décidé, il y a dix ans de cela, de financer des expéditions dans le seul but de la retrouver.

Il y a trois mois seulement, un de ses "pisteurs" a repéré une arme qui correspondrait à cette description et que des pillards Thunks auraient en leur possession. Il a donc subitement décidé de se rendre personnellement sur place pour l'acheter et la donner au seul être auquel il tienne vraiment: sa nièce Tiny qui habite à Inaccessability (il s'estime trop vieux pour devenir porteur d'arme). Attendant de trouver une escorte suffisante pour ce périple, l'arrivée des joueurs en ville est une véritable aubaine pour lui.

Théophile de Courelles

Théophile est un vieil homme (pour le monde de Bloodlust©) de 55 ans qui porte une longue barbe blanche et dont les vêtements noirs toujours impeccablement coupés cachent un corps relativement musclé. Il fait 1m78 et pèse 75 kilos. Membre de la Guilde des Marchands et de la Guilde des Cartographes, Théophile est l'un des scientifiques les plus importants de tout l'empire Vorozion. Il est connu par la plupart des nobles de l'empire et par tous les habitants de Belgrano. Courageux et intelligent, il prendra bien soin de ménager le caractère irascible de certains joueurs et calculera le plus justement toutes les possibilités qui s'offrent à lui, que ce soit de façon générale (durée du voyage, route à prendre) que lors de cas particuliers (que faire en cas de rencontre avec des brigands ou avec des loups).

En cas de combat, il défendra tout d'abord sa nièce, puis se défendra lui même tout en restant le plus près possible du porteur le plus fiable (selon ses estimations bien sûr). Il est d'un caractère lunatique et est monomaniaque. La seule chose qui compte pour lui c'est son projet de retrouver Whitebear. Rien d'autre ne lui importe à part bien sûr la vie de sa nièce, (seule personne de sa famille qu'il voit assez souvent et dont il s'inquiète). Il ne l'a pas vue depuis un an mais entretient une correspondance régulière avec elle (une lettre par mois). C'est lui qui, aidé de la Guilde des Marchands, subvient à tous ses besoins. Au cas où il aurait à choisir entre Whitebear et sa nièce il fera l'erreur de choisir sa nièce (pourquoi une erreur ? Vous le verrez bien assez tôt).

Il leur propose une somme assez conséquente avant le départ (1000 Rams par personne) et une somme fabuleuse (10000 Rams par personne) à leur retour. Le but de leur mission est de les amener, lui et sa nièce qui habite à Inaccessability, dans un petit village Thunk au nord du continent, d'y prendre une arme dont sa nièce sera le porteur et de revenir enfin à Belgrano.

D'après ses calculs, le voyage prendra environ six ou sept mois. Sans vouloir en dire plus, mais pour attiser la curiosité des armes et de leurs propriétaire, il leur précisera, perfidement, que l'arme en question est l'une des plus célèbres de Tanæphis et que le seul fait de la côtoyer ne pourra que leur apporter du prestige supplémentaire.

Une fois les joueurs décidés (soit par l'argent, soit par la gloire), il leur proposera de partir au plus vite, et pourquoi pas tout de suite.

Il prend alors sous le bras son gros cahier et un petit sac qui contient uniquement son nécessaire d'écriture, précisant que tout le matériel nécessaire à une telle expédition sera acheté à Inaccessability avec les quelques lettres de marque qu'il emporte.

Les archives de Théophile de Courelles

Bien que la plupart des documents amassés par Théophile soient écrits en Vorozion très littéraires (Jet de Lire et écrire le Vorozion avec un malus de -25%), il suffit de jeter un œil dessus pour s'apercevoir que l'arme en question n'est autre que Whitebear, l'arme Moykala, plus connu sous le nom de Homme aux ours. Tout cela les joueurs le savent. Ce qu'ils ne savent pas (et ce que Théophile devine sans en être persuadé) c'est que cette arme est bien plus vieille qu'il n'y parait et qu'elle pourrait avoir été portée par un des premiers Piorads à avoir mis le pied sur le continent. Cette supposition est exprimée très clairement sur le cahier de travail qu'écrit Théophile mais il faut pouvoir étudier calmement le texte (au moins trois heures) et réussir un jet de Lire et écrire le Vorozion avec un malus de -25% pour s'en rendre compte. Théophile n'emportera avec lui durant l'expédition que ce gros cahier sur lequel il consignera tous les événements importants avec une précision toute scientifique. Les joueurs intéressés par ses recherches devront attendre que lui même découvre quelque chose de très important (et ce à la bibliothèque de Glassud comme vous le verrez plus loin).

Théophile de Courelles

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	10	10	10	17

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	40%
Commandement	10%
Connaissance	90%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	10%
Marchandage	65%
Médecine	25%
Lire et écrire	90%
Repérage	5%
Séduction	35%
Stratégie	40%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	30
Armure de cuir	
Protection	3

Il n'oubliera pas de verser les 1000 Rams par personne aux personnages volontaires (il ira chercher cette somme chez un ami marchand qui, apparemment, ne peut rien lui refuser). Complètement bouleversé par ce départ subit, Théophile en oublie même de fermer sa porte avant de rattraper les joueurs. Ceux-ci doivent déjà imaginer qu'ils ont affaire à un fou... Mais ce n'est pas tout à fait le cas.

Le voyage jusqu'à Glassud

La route qui serpente de Belgrano à Glassud sur plus de 55 polacs est relativement bien entretenue. Les auberges sont nombreuses et les colonnes de militaires sont monnaies courantes. Inutile de dire que les brigands, loups et autres membres de la Mort Carmin se feront rares durant les quelques 17 jours que durera le voyage.

Durant ce laps de temps, le professeur sera aux petits soins pour les joueurs, leur payant ce qui se fait de mieux comme repas et comme coucher dans toute les auberges où ils s'arrêteront (se laissant même aller à leur payer les services "particuliers" d'une servante). Il semblera néanmoins à la fois excité par le voyage et légèrement dérangé par on ne sait quoi (en fait il a donné rendez-vous à un scientifique Derigion à la bibliothèque de Glassud et n'est pas tout à fait sûr que ce ne soit pas un traquenard).

Il ne cessera de décrire sa nièce aux joueurs d'une façon plus que suggestive mais apparemment sans malice (cela aura principalement pour résultat d'énerver tous les porteurs qui ont un désir de sexe assez haut). Si des joueurs font des remarques désobligeantes à son sujet, il se contentera d'ajouter qu'elle vient juste d'avoir 16 ans et qu'elle est encore vierge (ce qui devrait encore plus énerver les joueurs).

Dès le premier jour de voyage, le **Mois des Croisades** modifiera les désirs des personnages comme suit: *Réputation+1*.

Au cours de la 13ème nuit, alors que les joueurs boivent un petit coup à l'auberge qui jouxte la route, ils devront tous tenter un jet de Repérage "Moyen". Un jet réussi leur permettra de repérer un individu suspect. C'est en effet un membre débutant de la Mort Carmin qui suit les joueurs d'assez loin depuis déjà 4 jours. Il a décidé d'agir cette nuit et compte bien tuer un des membres du groupe. Peureux et lâche (polac quoi!) il se dégonflera cependant au dernier moment et les joueurs n'entendront plus parler de lui par la suite. Si les joueurs prennent l'initiative et déclenchent une confrontation, il combattra jusqu'à la mort avec une fougue assez rare. Il ne porte sur lui aucun signe distinctif qui puisse prouver qu'il appartienne à la Mort Carmin. Les joueurs croiront sûrement que c'est un jeune porteur qui, attiré par la réputation des personnages a décidé lui aussi de devenir célèbre. Il est simplement devenu mort.

Marcel Guillaud, membre débutant de la Mort Carmin.

Vorozion normal vêtu d'une armure de cuir et porteur d'une arme mineure (Hache de combat, Attaque brutale incontrôlée: 100%).

Arrivée à Glassud

Les joueurs commencent à être relativement énervés par l'apparence quasi-divine de sa nièce décrite avec force détails par le professeur et ce n'est pas sans un certain soulagement qu'ils voient apparaître les murailles de Glassud. Ils savent cependant, connaissant la ville de réputation, que le cauchemar ne fait que commencer.

Le professeur ne se fait pas trop de soucis pour les formalités administratives et il a bien raison. Si l'empire est basé sur l'ordre et la discipline, les passes-droits sont monnaie courante, le professeur est connu de tous et possède de nombreux formulaires en blanc et une aptitude à falsifier tout ce qui peux lui tomber sous la main. A peine les joueurs aperçoivent-ils la queue monstrueuse qui serpente sur plus de 300 mètres (simplement pour entrer en ville) que le professeur leur propose de faire une petite pause. Il sort de son sac des formulaires en blanc et commence à les remplir en demandant des renseignements aux joueurs. Il leur indique que tout ce qu'il va indiquer peut tout à fait être faux puisqu'il va aussi imiter la signature d'un ami influent dont les relations à Glassud le sont encore plus.

Glassud

Abritant 800.000 habitants, cette ville typiquement Vorozion est un exemple type de tout ce que cette civilisation peut apporter en bien ou en mal aux gens qui y vivent. Les maisons y sont solides, les murs épais, la garnison forte et les routes planes et droites. L'administration y est encore plus sévère que dans les autres villes et cela atteint des niveaux rarement égalés ailleurs (en fait, seulement lorsque le conseil des Vorhs se rassemble à Nerolarevskaya). Tous les gardes de la ville sont triés sur le volet en on ne dénombre pas moins de 200.000 fonctionnaires (donc 150.000 soldats ou miliciens). La ville est donc vraiment policée et le taux de criminalité est très bas (pratiquement nul). Les porteurs d'armes sont munis de "permis" et sont marqués par des brassards colorés.

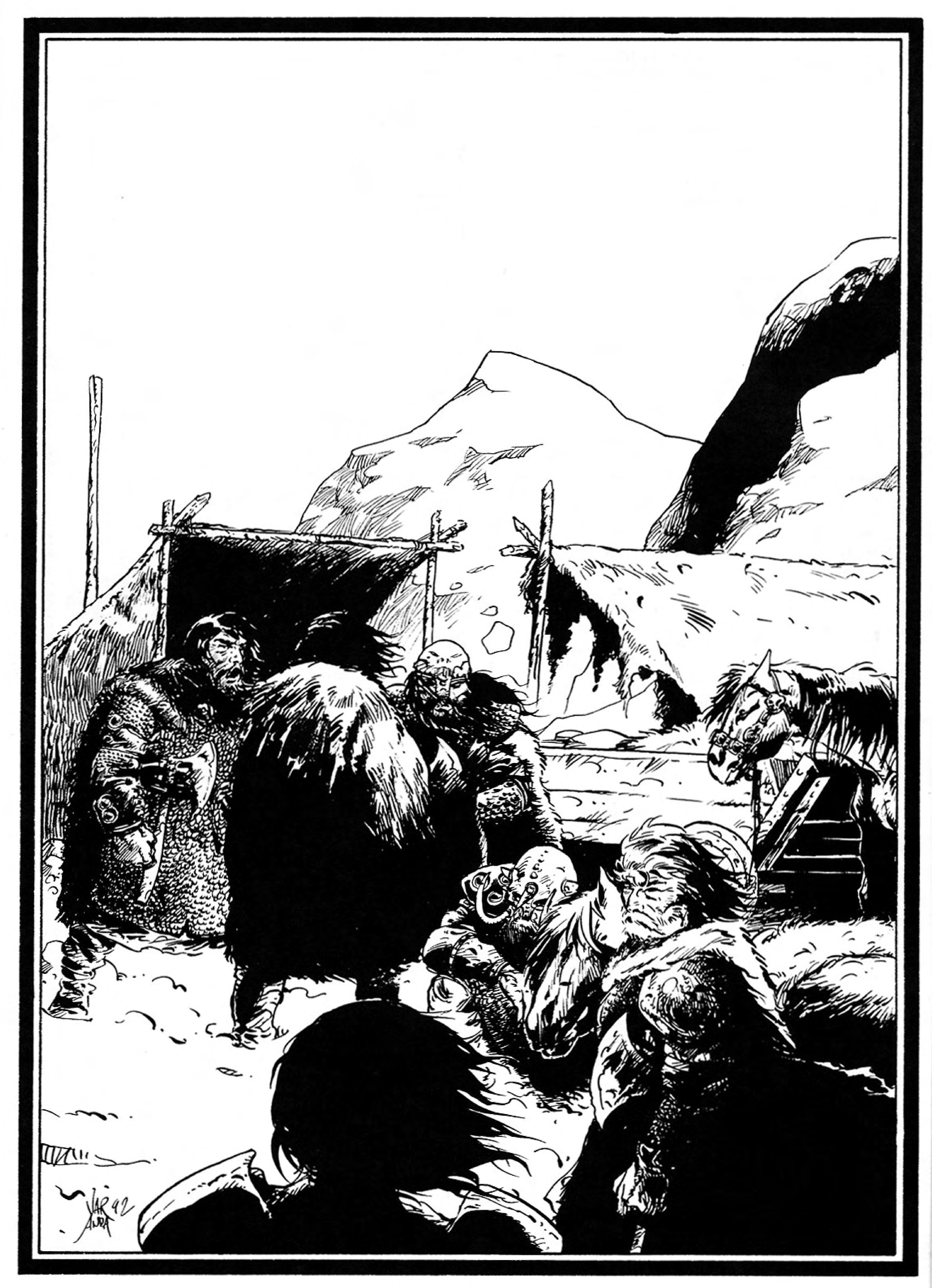
Il donnera aussi des brassards rouges aux porteurs d'armes dont les armes sont trop voyantes et demandera leur avis aux autres (ils peuvent très bien refuser d'arborer un brassards puisque leurs formulaires leur permettront d'entrer sans être fouillés dans la ville. Ils pourront aussi y pénétrer sans faire la queue, sous les railleries de ceux qui attendent quelques fois depuis plus de six heures.

En cas de coup dur

Bien que la ville soit très policée, les joueurs possèdent sous la forme de leurs papiers d'entrée, une sorte de "licence to kill" qui doit leur permettre toutes les exactions possibles et imaginables sauf celle qui consiste à tuer un garde de la ville. Le professeur aura simplement oublié de leur préciser cela et les joueurs devront normalement être "sages" dans une ville aussi fortement protégée.

Le professeur distribue aussi 20 Rams à chaque personnage pour leurs faux frais et leur donne quartier-libre pour la journée. Il leur donne néanmoins rendez-vous le soir même à une taverne qu'un ami lui a recommandé "Au conseil des Vorhs". Les joueurs auront alors plusieurs possibilités:

- **S'amuser**: L'atmosphère oppressante de la ville ne se prête guère aux loisirs. La milice est omniprésente et d'un fascisme inouï. Les gens sont malmenés, considérés vraiment comme du bétail et tout le monde semble s'en accommoder. Il est possible que les joueurs aient maille à partir avec une patrouille. Il n'est pas conseillé de combattre une telle unité, même si leurs permis de séjour leur permettent nombre d'exactions (mais ils ne le savent pas encore).



Guerriers Piorads

- **Faire des emplettes**: Les magasins de la ville sont très bien achalandés et très bien entretenus. Les joueurs pourront donc acheter tout ce dont ils ont besoin pour leur périple futur. La guilde des Epiciers y est très présente et ils pourront aussi faire l'acquisition de divers épices qui pourront les aider dans leur voyage. Il faut noter que, même s'il semble évident que les joueurs s'intéressent au cristal de Bolivar vu qu'ils se rendent au nord de Tanæphis, beaucoup moins évident qu'ils pensent ou prévoient d'acquérir de la Poussière de Ruine. Ne leur présentez donc pas ces deux épices comme des achats "évidents". Laissez-les réfléchir.

Il faut noter que les rues de Glassud sont patrouillées en permanence (de jour comme de nuit) par des groupes de soldats très bien entraînés et armés. La ville ne possède pas de couvre-feu mais les patrouilles sont aussi nombreuses le jour que la nuit et ce dans tous les quartiers (aussi bien riches que pauvres). Les gardes n'utilisent la violence qu'en cas de légitime défense ou si les contrevenants n'ont pas obtempérés après les trois sommations d'usage: "Au nom de l'autorité qui m'est conféré par le conseil des Vorhs je vous prie de...".

Patrouille type

Ventor
Vorozion d'élite équipé d'une armure de demi-plaques, d'un épée longue et d'une hallebarde.
Soldats (3)
Vorozions vétérans équipés d'armures de demi-plaques et de hallebardes.
Soldats (4)
Vorozions vétérans équipés d'armures de demi-plaques et d'arbalètes.

- **Suivre le professeur**: Cela ne devrait pas s'avérer trop difficile. Le moyen le plus simple reste de lui proposer une protection rapprochée qu'il ne refusera de toute façon pas. L'autre moyen valable est de le suivre d'assez loin en essayant de se faire le plus petit possible. Faites jeter des jets de Discrétion aux joueurs mais n'en tenez pas compte. Qu'il se sache suivi ou pas, le professeur n'a (presque) rien à cacher et pensera que les joueurs veulent le protéger sans qu'il soit au courant et cela le confortera dans l'idée qu'il a fait le bon choix en les engageant.

Le professeur se rend à la bibliothèque de Glassud où il y reste enfermé toute la journée (les joueurs ne peuvent pas pénétrer dans la salle de lecture s'ils ne peuvent pas prouver qu'ils savent lire correctement (au moins 25% en Lire et écrire le Vorozion ou le Derigion puisque 50% des livres sont écrits dans cette langue). A 15 heures, il discute avec un autre scientifique (apparemment) durant environ une heure. Ce dernier sort de l'édifice et, escorté de ce qui semble être des mercenaires Derigions, se rend à la taverne du "Conseil des Vorhs" où il s'enferme dans sa chambre jusqu'à 20 heures. De son coté, le professeur sort de la bibliothèque à la fermeture, vers 17 heures et se rend à la taverne. Il essaie ensuite de contacter les joueurs le plus vite possible en leur disant qu'il vient d'acheter des renseignements précieux à un homme qui semble s'intéresser au même sujet que lui mais qu'il se méfie un peu. Le rendez-vous doit avoir lieu ici même à 20 heures et il demande donc aux joueurs d'être vigilants.

Quelques épices intéressants

Même si tous les épices parus à ce jour ont un certain intérêt, pour ne pas dire un intérêt certain, il existe quelques nouveaux ingrédients qui pourront servir aux joueurs à mieux appréhender le long voyage qui les attends. Citons par exemple:

Nom: Cristal de Bolivar.
Difficulté: -10%.
Préparation: Sous forme de soupe chaude à avaler.
Effet: Cet épice permet d'éliminer les effets du froid sur la personne qui en consomme et ce durant 24 heures (le breuvage prend effet une heure après son absorption).
Effets secondaires: Après les 24 heures de résistance, le personnage est légèrement malade et subit un malus de 5% à toutes ses actions durant trois heures.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 100.

Nom: Poussière de Ruine.
Difficulté: -25%.
Préparation: Sous forme de liquide à placer dans les yeux.
Effet: Cet épice permet à celui qui en consomme d'être doté d'une vision infra-rouge (définie dans la description du pouvoir d'arme du même nom page 46 du livret 3) pendant deux heures (le liquide prend effet immédiatement).
Effets secondaires: Lorsque le personnage qui utilise cet épice est mis en présence d'une source de lumière importante il subit obligatoirement 25% de malus à toutes ses actions durant 2d6 les tours suivants (cette restriction remplace celle normalement associée au pouvoir).
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 200.

A 20 heures tapantes le Derigion descend de sa chambre accompagné de ses 8 gardes en arme et menace le professeur d'une façon assez désinvolte. Il n'a en effet pas remarqué que les joueurs étaient à son service (si les actions des joueurs ont déjà prouvé le contraire il sera aussi menaçant mais moins violent tout de même). La rencontre risque de finir en bain de sang surtout parce que le Derigion en question ne tient pas du tout à partager la découverte de Whitebear avec qui que ce soit.

Le livre important que le Derigion veut échanger contre l'endroit où se trouve Whitebear est dans sa chambre (les joueurs ont peut être pu le voler depuis). Lorsqu'il se sentira vraiment menacé (disons, après avoir été frappé ou après que 3 de ses 8 gardes soient hors-service) il consentira à donner le livre et s'enfuira ensuite sans demander son reste.

S'il sort vivant de cet épisode, il pourra, si vous le désirez, revenir à l'attaque durant le reste du scénario et ce tant qu'il ne connaîtra pas l'endroit où se trouve l'arme.

Lucius Garmmoran, Scientifique Derigion

Derigion normal vêtu d'une armure de cuir et armé d'un glaive (Lire et écrire le Derigion: 80%, Connaissance: 70%, Lire et écrire le Vorozion: 60%, Marchandage: 40%).

Mercenaires Derigions, Phalange (8)

Derigions vétérans vêtus de cottes de mailles et armés d'épieux et de boucliers.

Où l'on apprend la vraie nature de Whitebear

Le livre possédé par le Derigion n'est autre qu'une version écrite en Vorozion de "Légendes du grand nord", livre très célèbre dont la seule copie connue se trouve à Pôle dans la grande bibliothèque. On y apprend une histoire aussi curieuse que fantaisiste. Whitebear, l'arme de l'homme aux ours ne serait rien d'autre que la responsable de la création des Chagars (elle posséderait le pouvoir de rendre fertile les monstres). On y ajoute que c'est elle qui a offert aux Piorads le pouvoir de les contrôler. Tout le problème est que tout cela est vrai, même si Théophile (et certainement les joueurs) refusera de le croire. Pourquoi une telle arme se serait alors retournée contre ses anciens amis... Vous l'apprendrez plus loin, de la bouche même de Whitebear.

Le reste du séjour à Glassud (qui doit durer deux jours) se passe sans encombres et c'est avec une pêche d'enfer que les joueurs repartent pour 26 jours de route.

Le voyage jusqu'à Inaccessability

La route entre Glassud et Inaccessability est très fréquentée par les militaires Vorozions et là encore les joueurs ne devraient craindre quoi que ce soit. Le voyage durera donc 26 jours et les joueurs parcouront quelques 85 polacs.

Le cinquième jour du voyage, le **Mois du Repos** ne modifiera plus les désirs des personnages.

Un maître de jeu particulièrement taquin pourra faire intervenir un petit groupe de Deinonichus qui prendront les joueurs pour des proies. On estime que 2 dinosaures attaqueront chaque personnage (et que Théophile sera quant à lui attaqué par un seul petit monstre) et le combat risque d'être chaud bien que peu propice au roleplaying.

A vous de savoir si vos joueurs apprécieront ce petit intermède sanglant. Dans tous les cas, trichez pour que Théophile ne soit pas tué (il peut par contre être gravement blessé), le reste du scénario en serait alors par trop bouleversé, comme vous pouvez vous en douter.

Arrivée à Inaccessability

Les joueurs arrivent dans cette belle ville qu'ils connaissent certainement déjà (notez que, contrairement à ce qui est dit dans le scénario des règles du jeu que cette ville contient non pas 5000 habitants mais 800000. Faute de frappe quand tu nous tiens...). Relisez pour plus de renseignements la description de la ville page 53 du livret 3.

Le but de cette escale reste de prendre contact avec la nièce du professeur et de l'enrôler dans cette quête aussi dangereuse qu'utopiste. Théophile se donne une semaine pour tout organiser et donne donc quartier libre aux joueurs pendant toute cette durée. Ils pourront ainsi jouer et résoudre le scénario de l'écran, si tel est le souhait du maître de jeu.

Le troisième jour après leur arrivée, le **Mois des Croisades** modifie les désirs des personnages comme suit: *Réputation +1*.

Au bout de la dite semaine, le professeur reprendra contact avec eux à leur auberge (ou à la guilde des Mercenaires s'ils n'y sont pas) et leur donnera rendez-vous le soir même à la villa de sa nièce, dans les quartiers riches de la ville. C'est avec une appréhension toute compréhensible que les joueurs s'y rendront (la jeune fille, maintes fois décrites par le professeur est-elle au niveau de ses descriptions ? Ils vont bientôt le savoir).

La villa achetée par le professeur pour sa nièce ne couvre pas moins 120 mètres carrés du jardin qui l'entoure et qui en comprend 800. Elle est très belle et décorée avec faste. On a du mal à imaginer une jeune fille vivant seule dans une telle demeure. Les joueurs pourront remarquer de nombreuses armes décoratives placées sur les murs de toute la maison. Un jet de Connaissance Vorozion permettra de remarquer qu'elles sont belles et décoratives mais aussi qu'elles peuvent servir. Certaines même semblent avoir déjà servis. Ce que les joueurs ne savent pas, mais qu'ils peuvent commencer à flairer en voyant ces décors, c'est que Tiny fait partie de la Mort Carmin (même si, comme pour toutes les sociétés secrètes, elle devrait être porteur, mais vous saurez le pourquoi du comment très bientôt).

La jeune fille n'est, quant à elle, pas aussi belle et rayonnante que l'avait décrite son oncle. Elle est jolie, a 16 ans et semble posséder à la fois l'innocence de la jeunesse et la méchanceté égoïste des filles de son âge. Elle est rieuse, dynamique et semble assez délurée (c'est normal sur Tanæphis mais pas dans les quartiers riches de cette ville). Elle semble ne pas avoir été pourrie par l'argent de son oncle et est relativement équilibrée. En fait, tout ceci n'est qu'une comédie qu'elle joue à merveille. Elle est folle, complètement folle mais assez intelligente pour le cacher. Pour la petite histoire, et simplement pour les personnages ayant un désir de sexe assez haut, il semble assez inconcevable qu'elle soit encore vierge malgré ce qu'en a dit le professeur. Ils se rendront compte rapidement durant le voyage qu'elle ne l'est en effet plus depuis longtemps.

Tiny de Jatovert

Orpheline à 10 ans (ses parents ont été tué lors d'un raid Piorad), Tiny a, depuis ce temps, été élevée par son oncle à Belgrano. Elle est venue à Inaccessability à sa propre demande voici déjà trois ans. Elle vit dans les quartiers riches et passe son temps à contempler et utiliser les armes dont elle fait collection (un bien curieux passe-temps pour une jeune fille aussi bien élevée). Elle a fait fuir ses serviteurs et précepteurs depuis un an et ne suit donc plus aucune étude. Elle est venue dans cette ville sur les ordres exprés du chef de la secte dont elle est membre: la Mort Carmin. C'est en effet Herasmus qui l'a fait venir là pour espionner les agissements de son ennemi: Ahlamien. Elle a suivi de loin les joueurs pendant toute la durée du premier scénario et sait donc que ce sont eux qui ont fait disparaître Anathos. Elle leur voue une haine sans limite et s'est promis de les éliminer dès qu'elle serait en possession de Whitebear. Elle n'est pas porteur d'arme mais fut néanmoins l'amante d'Herasmus et donc d'Anathos lors d'un court passage de celui-ci à Belgrano il y a quatre ans (elle était alors âgée de 12 ans). L'arme en a gardé un bon souvenir même si le sexe ne la branche pas outre mesure et a prévu, pour la récompenser, qu'elle serait le porteur d'une arme-dieu. Bien que l'organisation soit décapitée, les découvertes du professeur (qu'il s'empresse toujours de raconter dans ses lettres à sa nièce) ont permis à la secte de mettre au point un plan machiavélique: C'est Tiny qui portera Whitebear et qui l'utilisera pour rendre fertile un monstre. Reste à savoir comment une jeune fille si facilement manipulable pourra garder le contrôle de l'arme. La réponse à cette question à été trouvée alors qu'un membre influent, Batranoban quelconque de son état, étudiait le problème: Il existe en effet un épice qui a pour effet principal d'augmenter la Volonté de celui qui l'absorbe. Comme c'est cette caractéristique qui permet de contrôler les armes, une forte dose devrait suffire à rendre la fille totalement maître du dieu incarné. Elle cachera sur elle (dans n'importe quel endroit où les joueurs ne risqueront pas de fouiller) les doses nécessaires qu'elle a reçu il y a à peine deux jours (la secte est très bien organisée).

Tiny traitera tout de suite les personnages comme de bons copains et leur posera des tas de questions. Le maître de jeu devra tenter (et réussira c'est sûr) à faire passer Tiny pour une petite chipie câline et très fière de son oncle. Elle a en effet l'innocence de la jeunesse mais pas l'égoïsme qui semble toujours aller de pair. Elle est très excitée par le voyage et admire beaucoup les personnages qui ont la chance d'être porteurs d'arme. Ils devraient être séduits par tant de gentillesse. Votre rôle, en tant que maître de jeu est de rendre ce personnage le plus gentil possible durant les quelques trois mois qu'ils vont passer ensemble. Il sera alors ensuite très facile de faire basculer tout ce qu'ils croyaient vrai (un sale coup pour le moral des joueurs qui se doutent de tout et qui prévoient toutes les embrouilles imaginées par le maître de jeu ou les concepteurs du scénario).

Les préparatifs du voyage

Même si, jusqu'alors les joueurs et le professeur s'étaient déplacés presque uniquement à pied, le professeur casse sa tirelire et offre un cheval, une mule ou un poney (au choix) à chacun des joueurs. Il achète aussi deux grandes tentes de 6 places et de nombreuses fourrures. Trois mules supplémentaires servent à porter tout cela (ainsi que quatre mois de viande et de poisson séché). De grandes outres remplies ne contiennent pas moins de 20 litres d'eau chacune (pour un total de 140 litres). Si les joueurs ont besoin de matériel, le professeur sera prêt à les suivre dans leurs emplettes en dépensant environ 1000 Rams par personne. Il ira enfin à la guilde des marchands où il retirera l'équivalent de 10.000 Rams en bijoux et pierres précieuses diverses: C'est en effet le prix de Whitebear, selon les dires de ses messagers et espions qui lui ont dit ou elle était.

Tiny de Jatovert

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	12	12	10	12

Attaque brutale	35%
Attaque normale	65%
Attaque rapide	50%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	40%
Commandement	10%
Connaissance	20%
Course	5%
Discrétion	25%
Equitation	10%
Lire et écrire	50%
Marchandage	45%
Médecine	25%
Repérage	5%
Séduction	95%
Stratégie	20%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	3
Prestige	6
Richesse	3
Sexe	7
Violence	9
Réputation	4

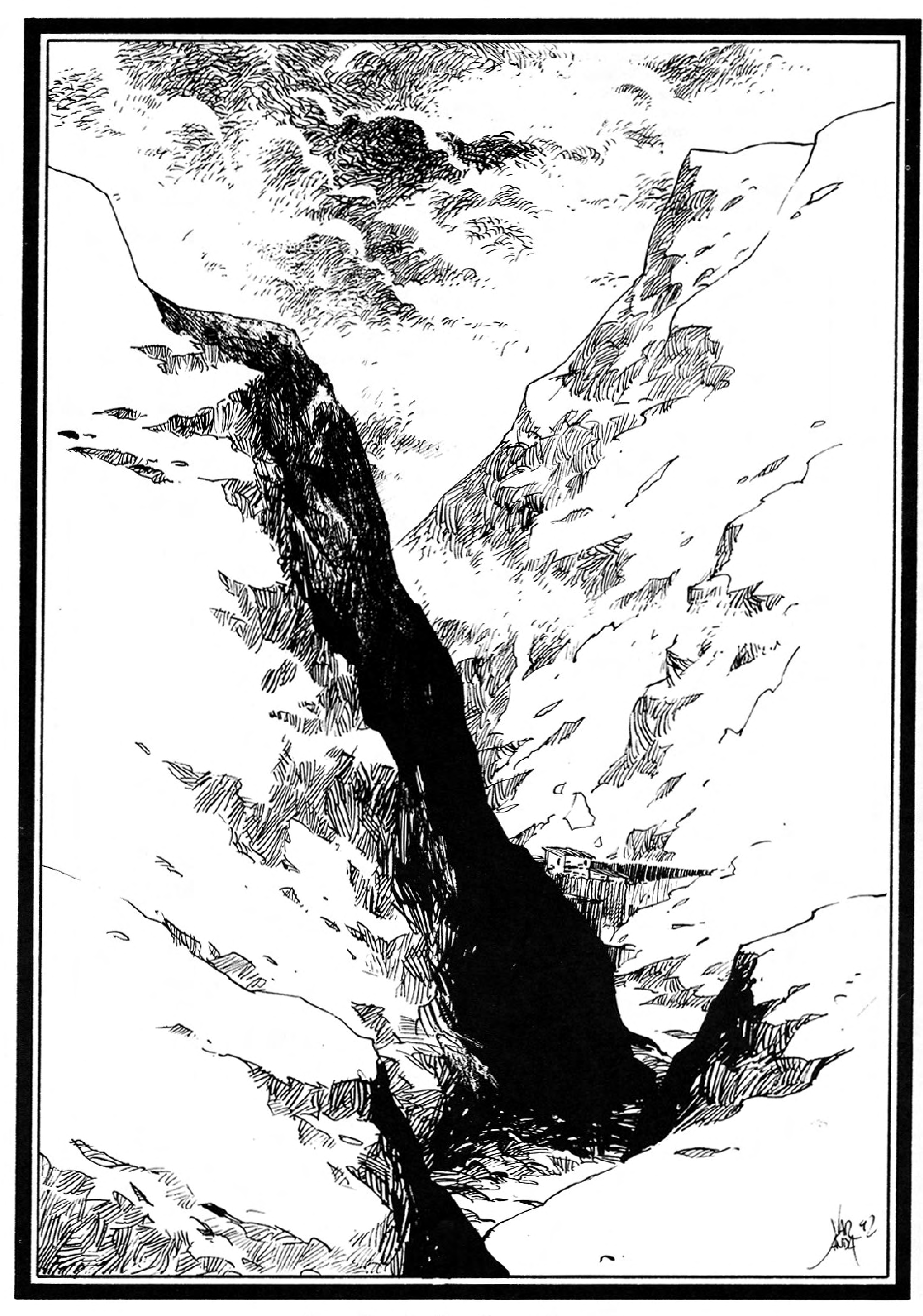
En route pour la Citadelle

Le voyage vers la Citadelle des Glaces est identique à celui réalisé quelques mois auparavant par les joueurs. Le cadre reste le même mais ce sont les interactions entre les joueurs et Tiny qui vont rendre ce voyage plutôt éprouvant, que ce soit pour les nerfs ou pour la virilité des personnages. Le voyage dure 40 jours pendant lesquel les joueurs couvriront à peu près 125 polacs.

Le dix-huitième jour après leur arrivée, le **Mois des Conquêtes** modifie les désirs des personnages comme suit: *Sexe+1, Violence+1, Prestige+1.*

Dès le début du mois, Tiny se fera plus pressante envers un membre du groupe qu'elle choisira selon des critères particuliers: Caractéristique de Force haute, Compétence de Séduction importante ou Désir de sexe élevé. Si un personnage paranoïaque trouve cette attitude bizarre, n'hésitez pas à lui préciser que le mois des Conquêtes est propice à ce genre de comportement et que le monde de Bloodlust© reste ce qu'il est.

Elle fera donc une court pressante au personnage choisi et ira même jusqu'à montrer tout ce dont elle est capable (et tout ce qu'elle a à offrir) en cas d'échec. Essayez tout de même de rester correct et de ne pas oublier que même si elle connait à la perfection son corps et la façon de l'utiliser, elle fera tout pour sembler novice et inno-



La citadelle des glaces

cente (c'est plus facile que le contraire). Un personnage qui possède un Désir de sexe supérieur ou égal à 7 (sans son arme) aura le droit à un jet de Volonté fois 5 pour repérer le subterfuge: C'est à dire que Tiny se comporte comme une jeune fille innocente qu'elle n'est pas et simule la plupart du temps (mais pas tout le temps) un orgasme au moment ultime.

Une arme de sexe féminin ayant un Désir de Sexe supérieur ou égal à +2 (ou de sexe masculin avec un désir de sexe supérieur ou égal à +3) repérera la supercherie immédiatement.

Après trois ou quatre jours d'amour fou, elle se tournera vers un autre joueur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils y soient tous passés. Si le groupe contient des personnages féminins, elle les draguera aussi mais après les hommes. Le seul type de personnage qu'elle n'osera pas approcher sont les Sekekers (elle ne se surestime pas trop).

Durant toute cette opération de séduction tous azimuts, le professeur sera d'abord outré puis, après une discussion en privé avec sa nièce (qui le séduira d'une autre façon moins charnelle mais tout aussi efficace), la laissera faire à sa guise. Si un joueur lui demande son avis, il se contentera de lever les yeux au ciel en disant: C'est de son âge.

Elle n'essayera pas de déclencher de conflits ouverts et/ou physiques dans le groupe mais attisera tout de même la jalousie des personnages les plus sanguins les uns envers les autres. Si tout se passe pour le mieux, elle tentera de causer encore plus de dommages en couchant ci et là avec des voyageurs de passage ou les clients des auberges où ils dorment environ un jour sur cinq.

Tiny n'a pas de raison profonde (hum...) de se comporter de la sorte mais elle y prend un plaisir certain et essaie de toute façon le plus possible de créer des rivalités sous-jacentes dans le groupe pour qu'en cas de problèmes les personnages ne fassent pas qu'un seul contre elle.

C'est le trentième jour du voyage que la Mort Carmin décidera de frapper un peu plus fort qu'avec Marcel Guillaud. Cinq porteurs d'armes mineures à cheval suivront le groupe d'assez loin et les attaqueront le soir venu sans un mot et sans donner les raisons de leur geste.

Arrangez-vous pour que ce combat semble totalement gratuit et "idiot". Un joueur normal pensera que Bloodlust© est un jeu bourrin. Ne le détrompez pas. Les attaquants ne toucheront pas au professeur ni à sa nièce (bien évidemment) et cette dernière ne fera rien pour leur causer du tort. Si on lui confie une arme, elle fera mine de ne pas savoir s'en servir.

Après ce petit intermède revigorant, les joueurs pourront fouiller leurs ennemis à loisir. Il est évident que ce ne sont pas des guerriers Piorads en maraude et que leur équipement prouve qu'ils viennent d'une ville Vorozion. Ils n'ont aucune marque qui permettrait aux joueurs de reconnaître des membres de la Mort Carmin.

Les disciples de la Mort Carmin

Piorad Leader vêtu d'une cotte de mailles et armé d'une hache à deux mains magique (Attaque brutale incontrôlée: 100%).

Piorad d'Elite vêtu d'une cotte de mailles et armé d'une hache à deux mains magique (Attaques brutales multiples).

Piorad Vétéran vêtu d'une cotte de mailles et armé d'une hache de combat magique (Acide).

Piorad Vétéran vêtu de cuir clouté et armé d'une épée longue magique (Peur).

Piorad Normal vêtu de cuir clouté et armé d'une épée longue et d'un bouclier magique (Protection accrue: 10 points).

Arrivée à la Citadelle

Il est bien évident que l'état de la Citadelle des Glaces dépendra grandement de la façon dont les joueurs se sont comportés ici lors du premier scénario. Les deux descriptions ci-dessous ne sont que deux possibilités parmi beaucoup d'autres. A vous de créer une bonne ambiance qui correspondra le plus justement à ce qui s'est déjà passé ici.

Si les Piorads ont pris le fort: Tout ce qui pouvait brûler n'est plus qu'un amas de cendres. Il ne reste plus rien de valeur et les corps des soldats morts au combat ont depuis bien longtemps disparus, dévorés par les loups et les oiseaux charognards. Les forces de l'empire Vorozion n'ont pas encore dépêché une nouvelle garnison mais un groupe de 5 éclaireurs stationne ici en permanence dans une petite tente de toile épaisse. Ils sont relevés tous les trois mois et trouvent le temps bien long. Ils ont ordre de prévenir les autorités à l'aide de pigeons voyageurs dès que des Piorads tentent une percée. L'arrivée d'une nouvelle garnison est prévue dans les deux mois prochains.

Si les Piorads n'ont pas pris le fort: Les réactions des divers PNJ (ceux qui sont encore vivants) devront être déterminés en se servant du premier scénario et du comportement des joueurs. Dans tous les cas ils seront très peu enclins à accepter la présence des joueurs et n'auront qu'un but: les faire partir.

De toute façon, rien ne retient les joueurs ici et le petit groupe devrait normalement partir dès le lendemain. Ils quittent alors (et pour longtemps) l'empire Vorozion et sa civilisation finalement pas aussi ridicule que cela: Le monde cruel qui les attend est bien pire encore. La véritable aventure commence dès que les joueurs perdent de vue les murs du petit fortin encadré par ces immenses montagnes qui constituent les contreforts de la chaîne de la Dent.

Le jour de leur départ, le **Mois des Séparations** modifie les désirs des personnages comme suit: *Sexe+1, Prestige+1, Réputation+1.*

A la découverte du Nord

Le voyage prend alors, en ce premier jour du mois des Séparations, un aspect totalement dépaysant. Le paysage est beau, la nature sauvage et les Piorads brillent par leur absence. Tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes. Le trajet est facilité par le fait que les joueurs n'ont simplement qu'à suivre une petite piste tracée par les Piorads lorsqu'ils descendent vers le sud et qu'eux remontent vers le nord. Le professeur sait simplement qu'à la deuxième bifurcation, il faudra prendre vers la gauche. Cette bifurcation est à environ 31 jours de route (soit environ 100 polacs de sentiers). Une sacrée expédition s'il en est.

Climat et précipitations

N'oubliez pas de tenir compte de la température dans les régions que les joueurs vont traverser. Aidez vous pour cela des tables page 6 de ce livret, de la carte des climats page 72 du livret 1 et des règles concernant les effets du froid page 29 du livret 1. Autant dire que le froid est quelquefois un adversaire aussi tenace et féroce qu'un horde de loups affamés. Rappelons pour mémoire que le voyage se passe en hiver et au printemps. Les personnages Thunks pourront tenter un jet de Connaissance pour ne pas subir de malus à leurs actions et de dommages (un jet est nécessaire tous les jours). Il sera modifié comme suit:

Saison et climat	Modificateur
Printemps arctique	-15%
Eté arctique	-10%
Automne arctique	-15%
Hiver arctique	-25%
Printemps froid	+5%
Eté froid	+10%
Automne froid	+5%
Hiver froid	+00%

Au bout de dix jours de route, les joueurs arriveront en vue d'un pont en pierre qui enjambe une rivière. Le pont est surmonté d'une sorte de cabane qui abrite une patrouille de Piorads. Ces derniers font payer la modique somme d'un Klidor (ou de deux Rams) à tout personnage qui voudrait le traverser. Les Piorads ne sont que huit, mais la somme demandée est dérisoire.

A vos joueurs de choisir ce qu'ils vont décider de faire (le professeur préférerait payer). Tiny, quant à elle, demandera à son amant du moment de provoquer en duel le chef du groupe (qui acceptera sans problèmes).

La patrouille Piorad

Chef
Piorad d'Elite vêtu de cuir clouté, armé d'une hache à deux mains et accompagné d'un Chagar (grand mâle).
Guerriers (7)
Piorads Normaux vêtus de cuir, armés de haches de combat et accompagnés de Chagars.

Le vingt-troisième jour après leur départ, le **Mois des Conquêtes** modifie les désirs des personnages comme suit: *Sexe+1, Violence+1, Prestige+1.*

Vous pourrez agrémenter le voyage de nombreuses petites rencontres mais il est très important que celle décrite ci-après ait lieu. Elle ne sert pas à grand chose mais devrait donner aux joueurs un petit indice pour la suite des événements. Jusqu'alors, l'arme de l'homme aux ours est une alliée farouche des Thunks.

Les légendes récoltées à Glassud ne sont certainement pas fondées... Et pourtant:

Alors que les joueurs avancent péniblement sur le sentier qui traverse de part en part la forêt de l'Est, ils tombent nez à nez avec un spectacle bien étrange: Une jeune fille (environ 12 ans) vêtue de plusieurs couches de fourrures est agenouillée devant un énorme cheval aux dents longues et luisantes. Il semble la flairer. Elle se contente de garder la tête baissée puis la relève d'un coup et regarde de ses yeux rouges vifs le grand animal. Elle se met immédiatement à hurler:

"Tu es mon allié, aussi vrai que les Piorads sont les maîtres de ces contrées, aussi vrai que Leiff Mennegisson fut le plus grand des guerriers, aussi vrai que la glace brûle comme le feu, aussi vrai que le fer coupe comme les mots. Tu es le fils de Whitebear. Je suis sa fille. Nous sommes frères."

L'animal se redresse, comme apeuré par les mots sortis de la bouche de l'enfant et ouvre toute grandes ses mâchoires. Il donne aussitôt de grands coups de langue sur le visage de l'enfant qui n'en est plus tout à fait une.

La fille se redresse alors et monte sur le dos de n'animal qui se baisse légèrement pour qu'elle puisse se jucher dessus. Les deux se retournent alors vers les joueurs qu'ils viennent tous deux d'apercevoir. Elle sort un francisque d'un air menaçant et attend que les joueurs chargent ou s'enfuient.

Le professeur demande aux joueurs de ne rien faire et de la laisser partir. Tiny, soudain jalouse, demande à son amant du moment de la tuer avant qu'elle n'avertisse d'autres Piorads.

Aux joueurs de prendre une décision rapide car elle ne demandera pas son reste vu le potentiel offensif évident des joueurs. Quoi qu'il arrive (qu'elle soit tuée ou pas) il n'y aura aucune réaction de la tribu dont elle vient.

Lillya Thorwald

Œil de braise vêtue de fourrures, armée d'une francisque et accompagnée d'un Chagar pur-sang.

Apprivoiser un Chagar

L'initiation d'un jeune Piorad, le jour de ses douze ans, comporte à la fois des épreuves de force (la survie en extérieur le temps de trouver un Chagar) et des épreuves plus mystérieuses (pour ne pas dire intellectuelles). En effet, pour ne pas m'auto-plagier et faire ressurgir des souvenirs douloureux je n'employerais pas le mot de symbiose pour qualifier les relations que vivent le Piorad et son Chagar. Et puis si d'ailleurs, pourquoi pas. Les Piorads sont en symbiose avec leurs Chagars. Voilà, tout est dit. Enfin, pour ceux qui ne connaîtraient pas Animonde, je me permet de rappeler en quelques mots ce qu'est la symbiose. C'est une sorte de lien mental entre l'homme et l'animal. Les deux êtres vivent ensemble et s'aident mutuellement, chacun prenant soin de l'autre au mieux de ses possibilités. Si un des membres du couple meurt, l'autre est très perturbé et peut même devenir fou si le lien était vraiment trop fort. On estime que le Piorad et son animal ne communiquent pas mentalement mais qu'ils ressentent imperceptiblement les besoins, les craintes et les désirs de l'autre. La société Piorad est très violente et est en totale contradiction avec les relations très subtiles voire sentimentales qu'entretiennent les hommes et leurs animaux. N'oublions cependant pas que les Piorads et les Chagars sont des prédateurs dangereux et que si sentiment il y a, ils ne concernent en aucun cas les autres peuples et animaux de Tanæphis. Un Piorad peut entrer en symbiose avec n'importe quel Chagar "libre" sans aucun problème (mais uniquement si son propre Chagar a été tué ou s'il se trouve à plus de dix kilomètres). Toutefois, la première fois qu'un Piorad entre en symbiose avec un Chagar (le jour de ses douze ans), il doit jeter un jet de Volonté fois 5 et consulter la table suivante:

Résultat	Effet(s)
Réussite (critique ou non)	Le personnage entre en symbiose avec le Chagar.
Echec	Le personnage rate sa symbiose et peut jeter à nouveau les dés après une minute.
Echec critique	Le personnage rate sa symbiose et ne pourra plus jamais essayer. Il doit quitter sa tribu ou devenir pisteur.

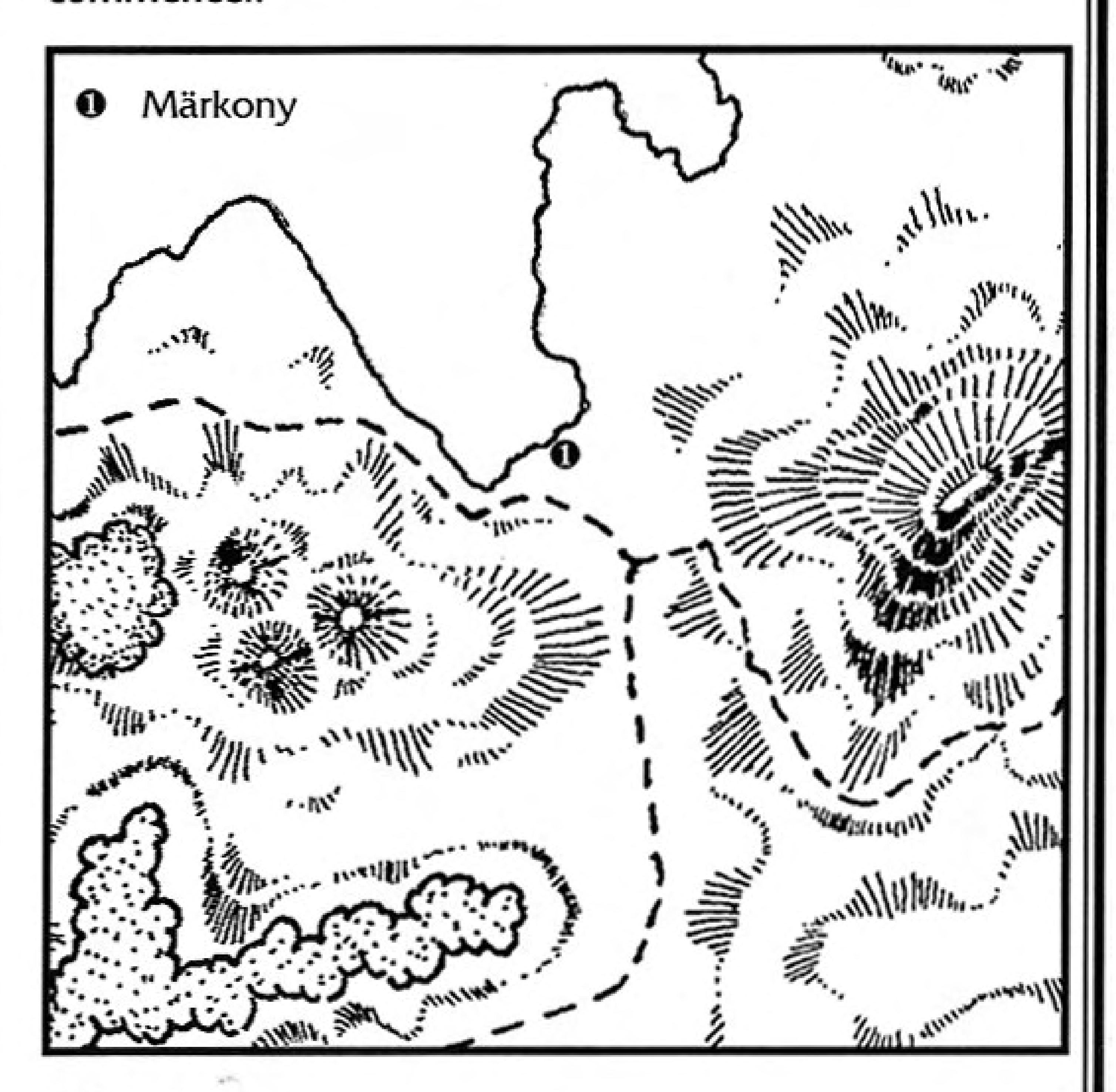
Le jet est modifié par le type de Chagar choisi et par quelques autres modificateurs:

Variable	Modificateur
Le personnage est un Œil de braise	+10%
Le personnage est seul (pas d'être humain à moins de 100 mètres)	+10%
Chagar solitaire	-25%
Chagar pur-sang	-10%

Le reste du voyage pourra se passer sans encombres si le maître de jeu le désire. Il peut aussi décider de faire intervenir une tempête de neige, une horde de loups ou un Chagar solitaire. En logeant le Pic du ciel, les joueurs seront témoins d'une avalanche qui emportera une partie du chemin derrière eux. Faites ce qu'il faut pour que, même en temps que porteurs d'armes, ils se sentent vraiment isolés dans cet univers grandiose.

Un jour, au détour du sentier, ils apercevront ce qui semble être une tour, à mi-chemin entre le sentier et le sommet de la montagne. Ils ne réussiront cependant pas à y accéder. Qui a bien pu construire si haut un édifice aussi imposant qu'inutile (les nains bien sur, mais gardez-vous bien de répondre à ces interrogations).

Arrivés au deuxième croisement, après 31 jours de route, le professeur guidera les joueurs directement vers le nord-ouest, et ils arriveront le lendemain soir après 5 polacs de marche dans la neige (épuisant) au petit village de Märkony, celui-la même qui abrite les chasseurs de glace, la tribu qui a, soit disant, récupéré Whitebear. Leur longue quête touche à sa fin, mais l'aventure ne fait que commencer.

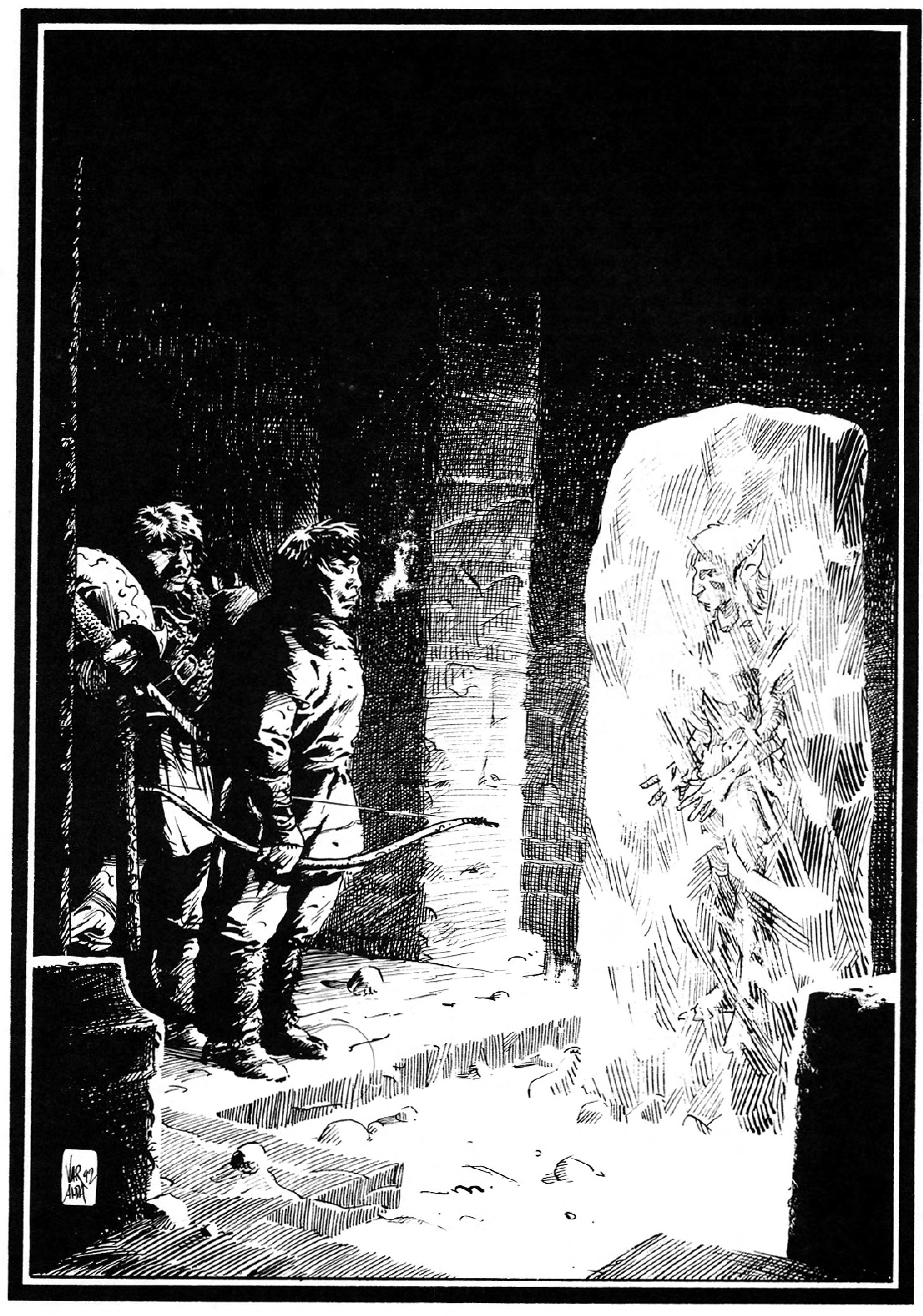


Märkony

Le village est entièrement construit sur la banquise et les maisons des Thunks ne sont pas en pierre comme la plupart des autres mais en bloc de glace (comme des igloos). Le village est situé à trois cent mètres de la côte même s'il est très difficile de savoir où est la terre et ou est l'océan. Quoi qu'il en soit, les joueurs sentiront que leurs armes sont très nerveuses et irritables. Elles se sentent en danger.

Les pêcheurs de glace (ce sont eux qui se donnent ce nom bien mystérieux) et leurs familles vivent sur la banquise mais vont travailler jusqu'à 20 polacs vers l'ouest et vers l'est. Ils se déplacent à l'aide de grands traîneaux tirés par des poneys qui leur servent aussi à transporter les gros blocs de glace où sont enfermés les trésors qu'ils ramassent.

Ces Thunks ont en effet la particularité de creuser la banquise pour y récupérer les armes-dieux et les objets de valeur de leur prison de glace. Ils découpent ensuite les blocs pour qu'ils ne soient plus que des sortes de coffrets d'exposition et vendent leurs trésors à des commerçants ou à des particuliers qui font quelquefois plusieurs centaines de polacs pour venir.



Elfe congelé

La tribu est composée d'une centaine de personnes dont plus des trois quarts sont armés. Déclencher un combat sur la banquise est une mauvaise idée, surtout pour les porteurs d'armes qui craignent que leurs armes ne se retrouvent prisonnières des glaces.

Pour faire l'acquisition d'un objet, le professeur devra tout d'abord s'entretenir en particulier avec le conseil des anciens du village avec qui il marchandera. Il sera ensuite accompagné par une dizaine de guerriers (et les joueurs) jusqu'à une caverne sur la côte où les Thunks rangent leurs trésors. En chemin, le professeur leur annoncera qu'il a non seulement acheté Whitebear mais aussi ce qui semble être un Hysnaton très pur, peut-être même un elfe et ce pour la modique somme de 9000 Rams (en pierres précieuses et bijoux). L'entrée est gardée par une trentaine de Thunks armés d'arcs courts et de glaives. La caverne d'exposition est trop grande et trop bien taillée (dans une roche bien trop dure) pour que les Thunks aient pu la creuser eux-même et c'est avec une certaine appréhension que les joueurs s'y rendent pour prendre livraison des deux objets. A peine sont-ils entrés dans l'édifice que plus d'une demi-douzaine de voix agressent littéralement leurs armes. Elles appartiennent elles aussi à des armes prisonnières ici depuis longtemps. La voix de Whitebear, sage et pondérée, peut même être entendue en arrière plan.

Contenu de la caverne

Les armes prisonnières sont au nombre de 7 (dont Whitebear). On distingue entre autres:

- Sucker, une épée longue de 100 points dotée d'une bouche.
- Marrak, une hache de combat de 250 points qui projette des flammes.
- Morrak, une hache de combat de 250 points qui projette de l'acide.
- Fistule, un poignard de 120 points qui absorbe la Volonté et la Précision.
- Tornblüd (voir page 52) qui a encore manqué de chance.
- Whitebear (voir page 36).
- Artus, une lance de 25 points (arme mineure).

On peut trouver aussi nombre d'autres objets bizarres (qui sont eux aussi prisonniers des glaces):

- Un Maïgnal à deux têtes.
- Un "elfe".
- Une créature poilue et humanoïde de 3 mètres de haut.
- Des fleurs rouges magnifiques.
- Un grand serpent (2 mètres) à fourrure.

Le professeur demandera à un des joueurs de porter le bloc de glace dans lequel se trouve Whitebear et aux autres de porter l'elfe congelé. Une fois à l'extérieur, le professeur demandera aux joueurs de porter les objets sur un polac environ avant de les déposer délicatement à même le sol.

Il supervisera ensuite la construction d'une énorme feu où il compte bien faire chauffer la glace pour libérer ses deux trésors. La construction d'un tel feu prendra environ une heure durant laquelle Whitebear leur racontera succinctement son histoire.

L'histoire racontée par Whitebear

Sans rentrer dans les détails inutiles et sans se répéter, sachez simplement que l'arme est depuis très longtemps sur Tanæphis et était parmi les plus puissantes avant d'être enfermée ici pendant près de 600 ans. C'est elle qui a, pour aider les Piorads à s'implanter sur ce continent, rendu fertile un monstre qu'elle avait découvert (et dont les descendants, croisés avec des chevaux donnèrent les Chagars) et donné à ces nouveaux venus le pouvoir de les contrôler. Elle s'est vite aperçue que ce pouvoir était bien trop puissant et a donc éduqué un jeune Alweg, mi-Thunk mi-Vorozion, Moykala, qui est devenu l'homme aux ours. Aidé de ce jeune homme courageux, elle a en effet réussi à unir toutes les tribus Thunks et à repousser pendant quelques années l'avancée des Piorads. Son plan fut bouleversé par sa chute dans un fjord et sa disparition subite. De nouveau libérée, l'arme a bien l'intention de faire parler d'elle.

Malheureusement pour les joueurs et pour le professeur, l'état de putréfaction avançé de l'elfe (qui n'était pas visible avant de le décongeler) les oblige à s'en débarrasser rapidement. Et hop... Un elfe à la poubelle. Tiny quant à elle sera très fière de porter Whitebear bien que cette dernière la contrôlera presque immédiatement. Elle annoncera aux joueurs qu'elle doit prendre une grave décision et que la nuit portera conseil. Les joueurs s'endorment donc du sommeil du juste. Pour la première fois depuis de longues semaines, Tiny dort seule, ou plutôt non, dort avec son nouvel amant... Son arme. C'est durant cette nuit que le drame va se jouer et que cette aventure toute simple va tourner au cauchemar.

Les pouvoirs spéciaux de Whitebear

Avec ces deux pouvoirs supplémentaires, l'arme fait 485 points. Whitebear n'a utilisé qu'une seule fois ces deux pouvoirs, en 490 Av. Neinnes pour aider les Piorads.

Symbiose

Type: Exotique (spécial).
Coût: 100.
Manifestation: La lame est couverte de dessins représentant toutes sortes d'animaux.
Fréquence d'utilisation: Une fois par siècle.
Portée: Un cercle de 100 mètres de diamètre centré autour du porteur.
Durée: 100 ans.
Effet(s): Après avoir réussi un jet de Volonté fois 5, l'arme fait entrer en symbiose tous les êtres humains contenus dans l'aire d'effet (ainsi que leurs descendants) et tous les animaux d'un même type (et leurs descendants) dans la même aire d'effet. Le pouvoir est héréditaire et tous les descendants le possèdent même si un seul des deux parents en est pourvu. Il faut noter que lorsque Whitebear a utilisé ce pouvoir sur les Piorads, ceux-ci étaient assez peu nombreux (et il n'y avait que 5 Chagars) pour que tous soient dans l'aire d'effet.

Il en existe maintenant 15 millions (et environ autant de Chagars). Précisons aussi que Whitebear a réussi une Réussite critique et que le pouvoir est permanent. Consultez la description page 78 pour connaître les effets exacts de la symbiose).
Réussite critique: L'effet du pouvoir est permanent.
Echec critique: Les animaux et les êtres humains liés (ainsi que tous leurs descendants durant 50 ans) se haïssent et doivent se combattre dès qu'ils se rencontrent.

Fertilité

Type: Exotique (spécial).
Coût: 100.
Manifestation: La lame est couverte de petits joyaux qui luisent lorsque l'arme est à moins de 10 mètres d'un animal ou d'un être humain stérile.
Fréquence d'utilisation: Une fois par siècle.
Portée: 2 mètres.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet tout simplement de rendre fertile un animal ou un être humain stérile. Ce pouvoir fonctionne aussi sur les monstres (c'est avec celui-ci que Whitebear a créé la race des Chagars).
Réussite critique: -
Echec critique: L'animal ou l'être humain perd immédiatement 4d10 points de vie (l'armure ne compte pas).

La fuite de Tiny

Au milieu de la nuit, Tiny se sépare un court instant de son arme et absorbe dix doses de Fragment de Pôle. Elle gagne immédiatement 20d10 points de volonté (en l'occurrence 120 points). Elle ignore évidemment les effets secondaires du produit mais cela lui permet de contrôler Whitebear. Elle se rend aussitôt à pied à Märkony et vole un poney à un Thunk noctambule (après l'avoir tué bien évidemment).

Nom: Fragment de Pôle.
Difficulté: -50%.
Préparation: Sous forme de poudre à aspirer par le nez.
Effet: Chaque dose de ce produit rajoute 2d10 points de Volonté au personnage qui l'absorbe mais seulement pour le calcul de son pourcentage de contrôle d'une arme. L'effet dure 2 mois.
Effets secondaires: Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement un point de Volonté au personnage (si sa caractéristique descend en dessous de 1, on la considère comme égal à 1).
Prix d'une graine: 30.
Prix d'une dose: 2000.

Quatre heures après, les Thunks découvrent le cadavre et les guerriers les plus farouches pensent tout de suite aux joueurs. Une cinquantaine de guerriers se dirige alors vers les deux tentes qui abritent les joueurs. Les Thunks sont très vindicatifs et profèrent même des menaces lorsqu'ils s'apercoivent que Tiny a disparue. L'ambiance s'échauffe et les esprits sont bouleversés par les événements récents (les joueurs devant être presque aussi choqué que les Thunks par ce meurtre et par la disparition de Tiny). Le professeur pense alors immédiatement que Whitebear a pris le contrôle de sa nièce et s'est enfui. Il faut les rattraper toutes les deux. Mais avant cela, il faut se débarrasser des Thunks. Il existe plusieurs solutions:

- Attendre que le conseil des anciens délibère. C'est long (il faudra attendre toute une journée) et il n'est pas évident que ces derniers donnent raison aux joueurs.
- Rentrer dans le tas. Les Thunks sont nombreux mais pas particulièrement entraînés ni motivés. Ce choix est imaginable si les joueurs sont nombreux et possèdent des pouvoirs offensifs importants.
- Provoquer en duel le plus véhément des Thunks. Cela semble être la solution la plus rapide et la moins dangereuse. L'enjeu est simple: C'est un combat à mort. Si le Thunk gagne les autres joueurs seront tués. Si le Thunk est tué les personnages peuvent partir immédiatement.

Il faut noter que la présence du professeur est désormais inutile et qu'il peut donc maintenant mourir à tout moment. Ne truquez plus aucun dé le concernant... Utilisez-le comme bon vous semble. Si sa mort peut ajouter un peu de réalisme à l'ensemble, tuez-le.

Le combat rituel chez les Thunks

Bien que le conseil des ancêtres soit assez sage et organisé pour régler la plupart des problèmes, il arrive que des Thunks se querellent pour des causes aussi diverses que variées et que leur haine ne puisse être tempérée par la sagesse du conseil (et de son chef). On décide alors que les deux parties doivent régler leurs comptes dans la plus grande tradition Thunk: Lors d'un duel au poignard dans un cercle de neige tassée. Ce cercle fait environ 5 mètres de diamètre et les poignards utilisés sont choisis par les membres du conseil. Un personnage possédant une arme magique ne pourra pas l'utiliser mais pourra tout de même la porter (certains pouvoirs, comme ceux de protection par exemple, fonctionneront toujours). La seule armure acceptée sera un vêtement en fourrures (et pas de casque) ou une armure de cuir. Le combat est au premier sang pour les petits griefs (vol, conflit de propriété, petits larcins, etc...) ou à mort pour les accusations graves (meurtre, viol, vol de poney). Il faut noter que l'accusateur et l'accusé peuvent, au lieu de combattre eux même, choisir une personne qui les représentera durant le combat (la seule restriction est que cette personne doit faire partie de la tribu). Le combat se déroule suivant les règles de combat propres à Bloodlust© mais sont légèrement modifiées par les paramètres suivants:

Variable	Modificateur au % de touché
Le personnage possède la compétence "Survie en milieu hostile froid"	+05%
Le personnage ne possède pas la compétence "Survie en milieu hostile froid"	-05%
Personnage possédant plus de Force que son adversaire	+05%
Personnage possédant plus d'Agilité que son adversaire	+05%
Personnage possédant plus de Rapidité que son adversaire	+10%
Personnage sans armure	+10%
Personnage portant une armure de cuir	-10%
Le personnage a été blessé au tour précédent	-**%

**: 5% de malus par point de dommage encaissé.

N'oubliez pas que, comme il est indiqué page 59, le poignard cause désormais des dommages de type E.

Après avoir réglé tant bien que mal le problème des Thunks, les joueurs devront se lancer à la poursuite de Tiny. Les traces de laissées par son poney indiquent qu'elle a pris le chemin de l'ouest que le temps déjà perdu va être difficile à rattraper. Les personnages devront obligatoirement acquérir des montures (poneys de préférence) s'ils ne veulent pas être définitivement distancés par Tiny. Cette dernière poussera à bout son poney et couvrira 5 polacs par jour jusqu'à ce qu'elle atteigne la montagne jumelle de l'ouest ou elle doit utiliser Whitebear pour rendre fertile un monstre que les adeptes de la Mort Carmin ont découvert, et ce avant que la drogue cesse de faire effet (deux mois).

Elle arrivera à Taniët 7 jours après (c'est là que les joueurs seront retardés par le mauvais temps et par un manque de piste évident), passera à la droite du monticule 16 jours plus tard et fera une pause d'une journée à Axtown 5 jours plus tard. Un long périple sans cartes ni routes lui permettra d'atteindre la montagne jumelle de l'ouest 15 jours après. Son voyage aura duré en tout et pour tout 45 jours. Le produit cessera donc de faire effet le lendemain: Juste le temps d'utiliser le pouvoir de l'arme. Aux joueurs maintenant d'arriver avant elle...

Au cas ou les joueurs voudraient absolument cartonner toute la tribu Thunk, je vous livre les caractéristiques des principaux guerriers. Le combat général n'est cependant pas une très bonne idée.

Guerriers d'élite (5)
Thunk d'Elite vêtu de fourrures et armés d'un arc court et d'une épée courte.

Guerriers vétérans (10)
Thunk Vétéran vêtu de fourrures et armés d'un arc court et d'une épée courte.

Guerriers normaux (20)
Thunk Normal vêtu de fourrures et armés d'un arc court et d'un glaive.

La poursuite

Les joueurs devront se lancer immédiatement à la poursuite de Tiny qui aura malheureusement quelques heures d'avance au minimum, puis, arrivée à Taniët, plusieurs jours (un manque de piste et une tempête de neige empêchera en effet les joueurs de poursuivre plus rapidement Tiny qui aura déjà filé vers le sud).

Après ce petit intermède involontaire (consultez à ce sujet le troisième scénario), les joueurs rencontreront un guerrier Thunk qui revient de la chasse (il a été, lui aussi, bloqué par la neige). Il est porteur d'arme et son alter-ego a reçu un message télépathique très étrange. Une arme qui disait être Whitebear (la célèbre arme de l'homme aux ours s'empressera d'ajouter le guerrier très fièrement) lui a lancé un message de détresse. Il s'en souvient avec précision et le répètera aux joueurs:

"Je suis contrôlé par un porteur complètement fou. Aidez-moi. Allez dans la montagne jumelle de l'est. Vous y trouverez un ami qui m'est très cher: Blackbeard. S'il vous aidera sans aucun doute à me retrouver. Bonne chance, et faites vite. Mes pouvoirs risquent d'être utilisés à mauvais escient".

Tout ceci n'est peut être pas très clair mais les joueurs devront néanmoins réagir promptement. Si les joueurs ont aidé avec efficacité la tribu de Taniët, ces derniers leur donneront des poneys et leur confieront même aux soins d'un pisteur émérite qui les guidera jusqu'à la montagne jumelle de l'est. Le voyage est long et passe en plein territoire Piorad. Les risques de faire une mauvaise rencontre augmentent de jours en jours.

Le voyage jusqu'à la montagne jumelle

Pour faciliter et accélérer le voyage, le Thunk pisteur proposera aux joueurs de quitter la route et de couper directement à travers les montagnes et les forêts. Le trajet en ligne droite est long (environ 110 polacs). Même aidé d'un pisteur et monté sur des poneys, le voyage durera environ 36 jours.

Le deuxième jour de voyage, le **Mois des Séparations** modifie les désirs des personnages comme suit: *Sexe+1, Prestige+1, Réputation+1.*

Il est rare de voyager tranquillement en territoire Piorad et ce même si les joueurs veulent absolument passer inaperçus. Ils devront donc faire des pieds et des mains (et des jets de Discrétion) pour éviter les patrouilles et les groupes de combat en maraude. Un maître de jeu particulièrement taquin pourra organiser nombre de combats épiques dans ces terres enneigées en prenant cependant soin de ne pas ralentir trop les joueurs. Leur temps est compté.

Le vingt-quatrième jours de voyage, le **Mois des conquêtes** modifie les désirs des personnages comme suit: *Sexe+1, Violence+1, Prestige+1.*

La montagne jumelle de l'est est un immense sommet presque tout le temps couvert d'une couche de neige épaisse. Il est évident que l'ami de Whitebear, s'il se trouve ici, doit être bien caché. Cependant, après quelques heures de recherches, ils découvriront ce qui ressemble à un blockhaus ou à un puits. Arrivés tout près de cet édifice construit par on ne sait qui, les joueurs pourront remarquer que la pierre dont est constituée la petite tourelle est gravée d'une phrase bien originale:

Forge de Blackbeard
Ouvert tous les jours de 10 heures à 18 heures

L'accès semble cependant bel et bien être ce puits qui s'enfonce dans le noir et qui ne contient ni échelle, ni corde. Le pisteur Thunk en possède cependant une qu'il prêtera aux joueurs avant de s'écarter vivement. Il dit ne pas vouloir déranger les morts. L'odeur qui monte du puits est en effet celle d'un charnier abominable. Pensant avoir terminé son travail, le pisteur filera à l'anglaise (ou plutôt au polac) le plus vite possible. Il ne reste plus aux joueurs qu'à descendre pour se rendre compte par eux même si oui ou non Blackbeard est encore chez lui.



Guerrier Thunk

Blackbeard

Les mauvaises langues avaient dit que les jeux d'Heroic-fantasy sans elfes et sans nains ne marchaient jamais. C'est faux. Bloodlust© existe... Et il marche... Remarquez, des elfes et des nains, il y en avait... Il y a très longtemps. Bien sûr l'elfe (mal) congelé a du rendre triste plus d'un sodomite passif amoureux de ces petits êtres frêles et graciles. Ne croyez pas que les fanatiques de leurs ennemis, j'ai nommé les robustes et têtus nains ne seront pas non plus à la fête. Mais que voulez vous, je préfère de loin les êtres sphériques et barbus aux grands échalas aux oreilles pointues. Le nain de ce scénario est donc vivant... Enfin... Mort-vivant.

Physiquement, Blackbeard ressemble à un nain dans un état de putréfaction avancé. Il porte encore une simili-barbe noire et quelques touffes de cheveux mais sa peau est presque verte et assez rare pour qu'on puisse apercevoir l'os en dessous. Son visage ne comporte qu'un seul oeil, l'autre étant crevé depuis longtemps. Ses seuls vêtements sont constitués d'une armure de demi-plaques en carapace de lézard des glaces et son seul équipement est une énorme hache à deux mains qui semble être une arme Dieu (mais n'en est pas une). Il porte aussi un casque à cornes cabossé et une longue cape mitée qui semble avoir été brûlée.

Blackbeard est un ami de Whitebear dans le sens où c'est la créature vivante qui l'a forgé. En effet, si de nombreuses armes s'incarnent dans des armes déjà existantes, certaines s'incarnent au moment où elles sont forgées. Et c'est le cas de Whitebear. Une telle arme est alors liée pour le meilleur et pour le pire avec son créateur. L'un comme l'autre savent en permanence où se trouve l'autre, comme s'il voyait à travers les yeux de l'autre (pour ce qui est du forgeron, il voit à travers les yeux du porteur et ne voit goutte si l'arme n'est pas portée). Whitebear a été forgée il y a 1200 ans (un nain peut vivre très vieux). Blackbeard est mort il y a 102 ans. Depuis, il erre sans but dans les cavernes d'une des deux montagnes jumelles (celle située la plus à l'Est) en se faisant royalement chier (puisque Whitebear n'a plus de porteur depuis un bon moment). Dès que Whitebear a été portée par Tiny, il s'est aperçu que son contact télépathique n'était plus aussi puissant qu'auparavant (peut-être parce qu'il est mort). Blackbeard a donc des flashs subits, courts et à intervalles aléatoires. On estime que chaque flash dure 1d6 secondes et que chaque flash est entrecoupé par 2d6x10 minutes de noir total. Cela devrait néanmoins aider les joueurs à la retrouver.

Blackbeard est tout prêt à aider les joueurs si ceux-ci arrivent à le faire sortir des cavernes où il était enfermé. Normalement, s'ils sont arrivés jusqu'à lui ils doivent pouvoir ressortir... Encore que... Une fois dehors le nain sera très content de découvrir comme le monde a changé depuis tout ce temps et sera comme un enfant devant un nouveau jouet. Jouez-le comme un enfant d'une intelligence extrême, il fera de nombreuses erreurs mais apprendra aussi terriblement rapidement. Ses caractéristiques sont aussi très au dessus de la normale pour certaines et l'arme qu'il porte à la ceinture n'est pas un Dieu mais est d'une très belle facture. Ce personnage accompagnera les joueurs jusqu'à ce qu'ils arrivent à la rattraper puis c'est lui qui portera Whitebear. Elle disparaîtra ensuite à la grande déception des joueurs mais... On ne sait jamais, peut être réapparaitra-t-elle un beau jour dans un autre scénario...

Sa seule réaction négative sera vis-à-vis des Hysnatons qui ont du sang elfe dans les veines (les caractéristiques suivantes sont considérées comme correspondant à du sang elfe: Oreilles pointues, Visage fin, Taille +10cm, Corps très fin et poids -20kgs). Avec de tels personnages, il sera ironique, taquin et même franchement lourd au bout d'un moment. Il ne cessera de raconter des histoires visant à accentuer le coté homosexuel de ses anciens ennemis et tentera même d'avoir des relations sexuelles avec eux s'ils sont de sexe masculin (dans tous les cas il est assez galant sauf avec les (je cite) "femelles Hysnatons aux oreilles pointues").

Si les joueurs sont agressifs envers lui, il jouera tout d'abord les pacifistes puis, quand il en aura vraiment marre, combattra avec toute la puissance dont il est détenteur. Son arme et son armure (sans compter son statut de non-mort) devraient suffire pour faire très peur aux joueurs (il n'hésitera même pas à les tuer).

Blackbeard

FO	EN	AG	RA	PE	VO
44	26	8	7	14	20

Attaque brutale	110%
Attaque normale	80%
Attaque rapide	20%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	05%

Acrobatie	5%
Artisanat (Vorozion)	180%
Astronomie	70%
Commandement	80%
Course	5%
Discrétion	35%
Equitation	10%
Lire et écrire	50%
Marchandage	95%
Médecine	25%
Nage	70%
Repérage	45%
Séduction	5%
Stratégie	60%
Tactique	70%

Points de vie	52
Prestige	60

Prestige	8
Richesse	3
Sexe	8
Violence	5
Réputation	2

Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	130%
Initiative	-6
Dommages	O
Option	AN
Toucher	80%
Initiative	-1
Dommages	N
Option	AR
Toucher	20%
Initiative	4
Dommages	M
Armurede lézard	
Protection	20(17)

Caractéristiques de la hache
Compétences: AB+20%
Dommages: J
Initiative: -3
Solidité: 50

La forge de Blackbeard

On pénètre dans la forge de Blackbeard par la cheminée de son ancien lieu de travail. La véritable sortie ayant été bouchée depuis longtemps par un tremblement de terre. Le nain, quant à lui, est mort de faim il y a 102 ans sans avoir réussi à remonter par la dite cheminée. Une poche de magie glauque présente dans tous les couloirs de sa demeure (on ne forge pas d'armes-dieux sans risquer de déclencher la fureur de puissances extérieures) l'ont fait revivre dans un état assez lointain de ce qu'il était précédemment.

Avertissement

Même si vos joueurs doivent être habitués à explorer des édifices souterrains (des donjons quoi), il est souhaitable que vous leur fassiez bien sentir que cette partie de l'aventure est beaucoup moins simple qu'il n'y parait. En effet, les problèmes d'éclairage et de promiscuité sont bien réels et il est probable qu'ils auront quelques difficultés à utiliser leurs pouvoirs et leurs compétences avec autant d'aisance qu'à l'extérieur. Tout d'abord, l'odeur de pourriture quasi-insoutenable qui règne dans les cavernes provoque un malus de 10% sur toutes les compétences des personnages. En combat, l'absence plus ou moins totale de lumière provoque les malus suivants:

Situation	Malus
Noir total	-50%
Champignon fluorescent	-30%
Torche improvisée	-25%
Torche	-10%
Pouvoir de Lumière	+00%

Toute arme à deux mains utilisée dans un couloir de moins de 2 mètres verra son pourcentage de toucher réduire de 10%. Le simple fait de rester dans les cavernes plus de 10 minutes aura 10% de chance (+5% par heure, cumulatif) d'infecter le personnage d'une maladie de Puissance 1d6. Un seul jet sera effectué par séjour et par personnage.

Comme vous le découvrirez ci-dessous, cette poche de magie transforme tout cadavre qui y est plongé en mort-vivant, mais il peut arriver qu'avec un peu de chance, le cadavre ambulant garde des souvenirs et une attitude correspondante à ce qu'il était avant sa mort. De toutes les créatures présentes dans ces cavernes, seul Blackbeard possède encore un soupçon de bon sens et d'intelligence.

La malédiction de la forge

Dès qu'un cadavre est placé dans les cavernes de Blackbeard, il est transformé en mort-vivant (voir les modificateurs à apporter à ses caractéristiques page 20 du livret 1). Cependant, la créature peut tenter un jet de Volonté fois 5 (à sa valeur initiale). Un jet de réussite critique permet à la créature de vivre normalement. Tout autre résultat transforme le mort en cadavre ambulant assoiffé de sang.

Malheureusement pour les joueurs, le puits dans lequel ils vont descendre est utilisé par les chasseurs Thunks pour se débarrasser des carcasses encombrantes des créatures qu'ils tuent et dont ils récupèrent la peau. La plupart sont trop faibles et mutilées pour être dangereuses mais certaines sont encore assez forte pour leur causer bien des problèmes.

Au début de leur descente, Blackbeard se trouvera dans sa chambre où, à l'aide de champignons fluorescents, il jouera aux cartes (il a déjà fait quelques milliers de réussites). Les morts-vivants étant silencieux aussi bien dans leurs mouvements que dans leurs attaques, il ne se dérangera que si les joueurs font beaucoup de bruit. Il les aidera donc à tuer les quelques créatures mort-vivantes dangereuses (les morts-vivants ne s'attaquant normalement qu'aux êtres à sang chaud) puis les invitera dans sa chambre où il leur racontera toute l'histoire (les flashs lui ont en effet déjà permis de localiser avec plus ou moins de précision Whitebear).

Les adversaires

Loup

FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	20	10	12	14	15

Attaque brutale	45%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	20%
Acrobatie	10%
Course	20%
Discrétion	35%
Nage	**60%**
Repérage	30%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	8
Armure	2

Lynx

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	22	15	15	20	15

Attaque brutale	35%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	40%
Esquive	20%
Acrobatie	10%
Course	15%
Discrétion	35%
Nage	50%
Repérage	**55%**
Points de vie	44
Dommages	G
Initiative	13
Armure	2

Mais étudions tout d'abord en détail la description des lieux et les habitants de ces cavernes. Précisons qu'aucune porte n'est fermée à clef et que seule celle de la chambre du nain est en position fermée. Les créatures morts-vivantes peuvent donc se déplacer à loisir dans tous les couloirs et pièces de l'endroit. Les salles qui ne sont pas décrites sont vides.

1) **Forge**: C'est là que les Thunks déversent les résidus de leur chasse. Le puits correspond à la cheminée de ce qui était, il y a bien longtemps, la forge de Blackbeard. Le sol est couvert de viande pourrie et de morceaux d'animaux qui bougent et se trémoussent en permanence. L'odeur est encore plus insupportable qu'ailleurs malgré le peu d'air frais venant de l'extérieur.

Ce sol spongieux est très glissant et tout personnage courant ou combattant dans cette pièce devra réussir un jet d'Agilité fois 5 pour ne pas tomber (et cela à chaque tour). Une chute sera sans danger mais aura 25% de chance d'infecter le personnage d'une maladie de Puissance 1d6.

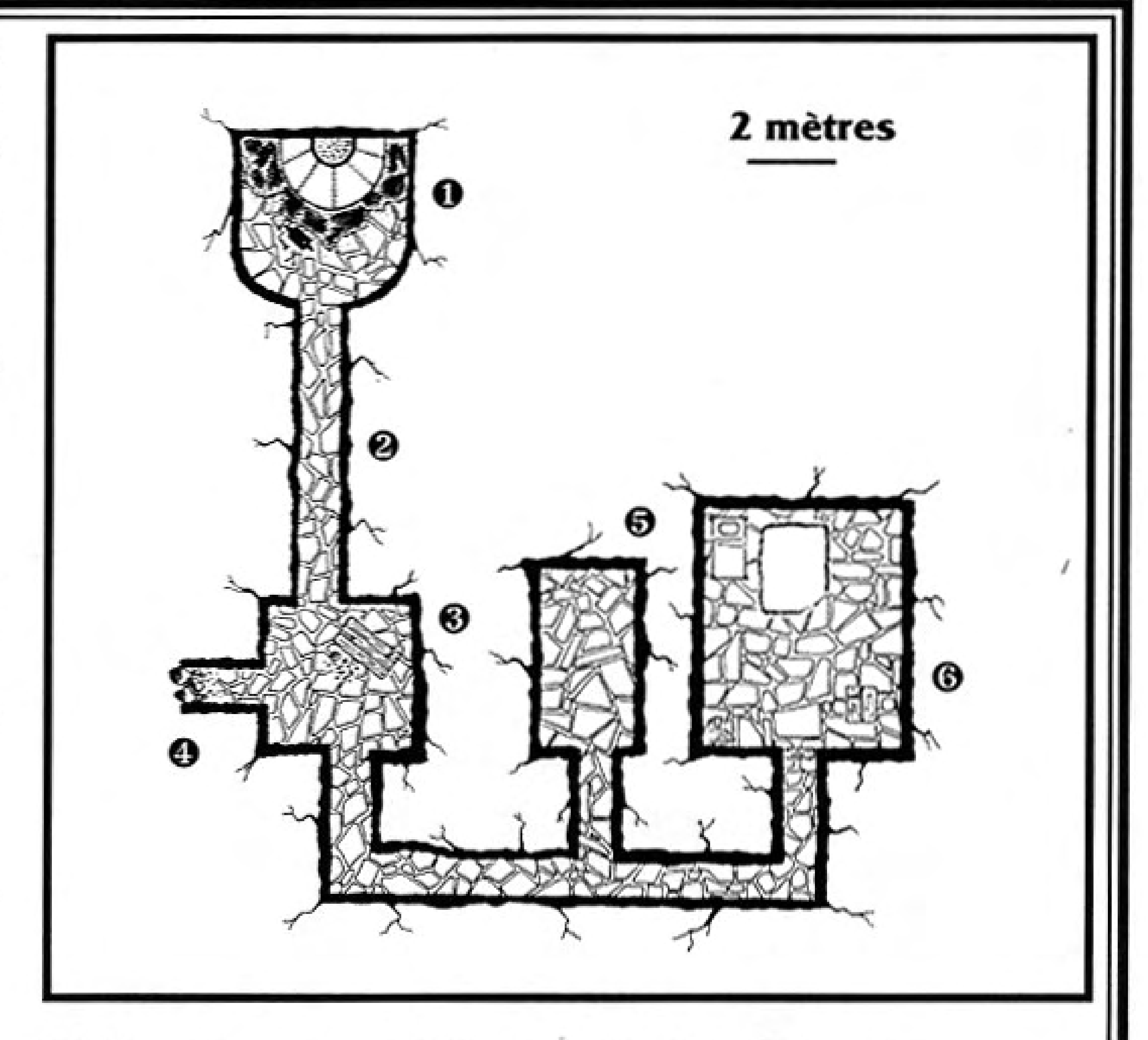
2) **Couloir d'accès**: Dès que les joueurs pénétreront à l'intérieur, ils pourront observer que deux paires d'yeux luisants semblent les fixer. Ils appartiennent à deux loups morts-vivants qui ont été lancé là par les Thunks et qui ont préalablement été écorchés. Autant dire que ce n'est pas beau à voir.

3) **Salle à manger**: Elle est vide à part une vieille table tombée depuis bien longtemps en poussière et l'équivalent d'un service à café de 12 tasses pilés sur le sol (quel gâchis!).

4) **Couloir de sortie**: L'éboulement causé par un tremblement de terre il y a 102 ans a bel et bien fermé la seul sortie que possédait ce petit réseau de caverne. Blackbeard a bien essayé, alors qu'il était encore en vie, de déboucher le passage mais en vain.

5) **Chambre de Blackbeard**: C'est la seule salle dont la porte est fermée (pas à clef). Blackbeard y a amassé des champignons fluorescents qui lui permettent de jouer aux cartes.

6) **Repaire des lynx**: Cette salle est le lieu de réunion de 6 lynx morts-vivants que les Thunks ont jeté là après les avoir écorchés et vidés. Ils interviendront dans le combat contre les loups si celui-ci dure plus de 10 tours.



Epilogue

Dès que les joueurs auront récupéré Blackbeard, ils pourront le mettre au courant de ce qui vient de se passer. Il sera d'ailleurs à même de les renseigner sur une partie du problème parce qu'il a des flashs continuels de l'endroit où se trouve l'arme. Il sait donc que:

- L'arme possède un nouveau porteur.
- Ce porteur est une jeune fille (la description correspond évidemment à Tiny).
- Elle est passée par Taniët, par le monticule et par la ville Piorad de Axtown.
- Elle est en ce moment même dans une région enneigée, boisée et sauvage.

Aux joueurs maintenant de décider ce qu'ils veulent faire. Il est difficile de savoir où elle peut être et partir un peu au hasard est une décision difficile à prendre. La distance entre les deux montagnes (celle du nain et celle où se termine le scénario) est de 20 polacs (donc environ 6 jours de route). Ils ne pourront donc pas être à temps au rendez-vous s'ils ne partent pas immédiatement. Il est donc conseillé de bien réfléchir et de faire le bon choix. Après deux heures de délibération, Blackbeard a un flash et voit que Tiny se dirige vers la montagne jumelle de l'ouest, que les joueurs peuvent voir de la où ils sont. Mais la route est longue pour y parvenir et il est temps de se mettre en route. Si tout se passe comme prévu, le planning des deux derniers jours du scénario est celui-ci:

Neuvième jour du troisième mois du printemps
11 heures - Tiny arrive dans les montagnes et prend contact avec les Piorads.
13 heures - Elle entre avec les Piorads dans les cavernes et cherche le monstre qu'elles sont censés contenir.
19 heures - Aucune trace du monstre. Les adeptes ressortent fatigués et déçus.

Dixième jour du troisième mois du printemps
9 heures - Tiny décide de retourner dans les cavernes seule.
13 heures - Elle ressort, bredouille une nouvelle fois.
15 heures - Les joueurs arrivent à l'entrée de la caverne et sont confrontés aux adeptes de la Mort Carmin.
15 heures 15 - Le monstre qui a suivi Tiny à distance respectable sort de la caverne et attaque sans discrimination les joueurs et les adeptes. Tiny essaie d'utiliser les pouvoirs de Whitebear s'il elle est encore vivante.
19 heures - L'épice arrête de faire effet et Tiny se retrouve avec une Volonté de 1. Whitebear reprend le contrôle et s'arrange pour devenir le porteur de Blackbeard.
20 heures - Ce dernier remercie les joueurs et prend congé d'eux. Il ne leur reste plus qu'à se rendre à Durville où les attend la prochaine aventure. Mais ceci est une autre histoire...

Les adeptes de la Mort Carmin

A part Tiny qui est encore porteur de Whitebear et qui la contrôle totalement (au moins avant le dixième jour du troisième mois du printemps), le groupe local de la Mort Carmin est composé des membres suivants:

- 8 Piorads Vétérans vêtus d'armure de cuir clouté et de haches à deux mains.
- 4 yeux de braises armés et vêtus comme de coutume (hache de combat, pavois et cotte de mailles).
- 2 Piorads Porteurs d'armes mineures vêtus de cottes de mailles et d'armes magiques (Epée longue avec Acide et Morningstar avec Vieillissement).
- 14 Chagars (un pour chaque Piorad).
- Le monstre (si les joueurs arrivent après que la cérémonie ait lieu).

Monstre (Yak)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
23	39	9	11	9	5

Attaque brutale	60%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Acrobatie	5%
Course	50%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	30%
Points de vie	78
Dommages	H
Initiative	6
Armure	1

- Endurance +13
- Volonté - 5
- Taille - 50% (Force-1)
- Laideur (peur)
- Sens atrophié (vue)

Prestige (à gagner) 10



Village Thunk

Quelques petites précisions

Bien que ce planning soit relativement précis il est possible et même probable que les joueurs n'arriveront pas exactement à l'heure prévue. Ils peuvent être en avance (rare) ou en retard (beaucoup plus plausible). Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de tenir compte des points suivants:

Si les joueurs sont en avance:

Ils pourront faire échouer le plan de Tiny plus facilement bien qu'elle sera alors en pleine possession des pouvoirs de Whitebear.

Les membres de la Mort Carmin seront, quant à eux, absents ou non selon le moment de la journée où les joueurs arriveront. Sachez tout de même que ces individus sont dangereux et qu'il faudra tout de même réussir un jet de Discrétion pour s'approcher de l'entrée de la caverne où ils ont monté leur camp sans se faire voir.


Forge de Blackbeard

Si les joueurs sont en retard:

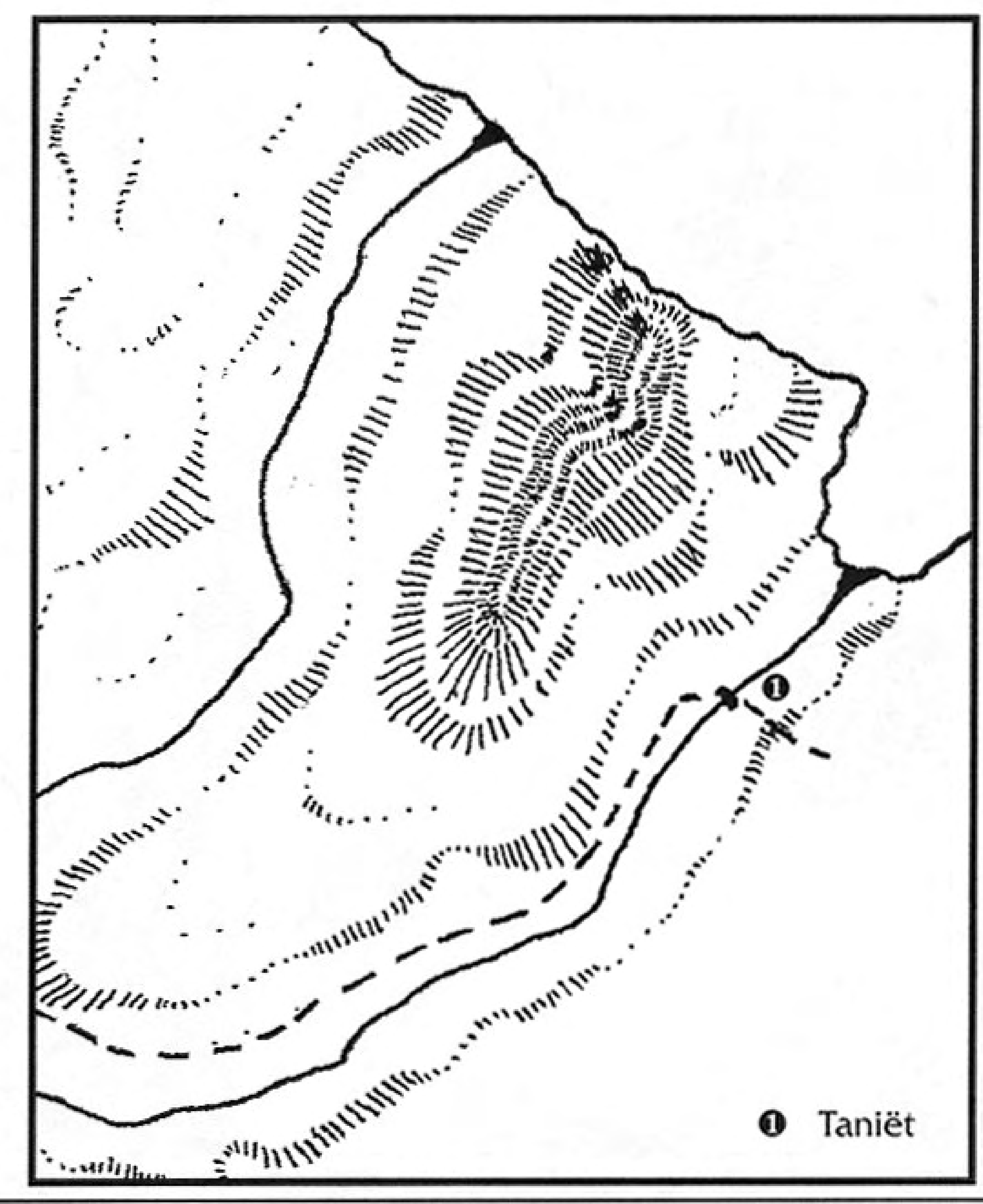
Tiny n'aura plus qu'une Volonté de 1 et sera donc assise par terre d'une air béat, Whitebear à sa ceinture. Dès que l'arme verra son vieil ami elle contrôlera Tiny et l'obligera à donner l'arme au nain. Ce dernier s'empressera alors de tuer la jeune fille à moins qu'un joueur préfère le faire lui-même (ou veuille l'utiliser d'une autre façon). Si le professeur est encore là, il sera tellement bouleversé par ce qui vient de se passer qu'il ne s'opposera pas à sa mise à mort mais par contre refusera qu'on profite de son état de légume pour abuser d'elle ou la faire souffrir.

Une fois l'arme libérée:

Blackbeard est très reconnaissant envers les joueurs mais les quittera tout de même pour "régler quelques problèmes" (ce sont ses propres termes). Les joueurs pourront donc compter un nouvel allié de taille s'ils arrivent seulement à le retrouver quand il en auront besoin.

Et maintenant ?

Les joueurs viennent de sauver Whitebear et de tuer un monstre qui, rendu fertile, aurait créé une race de créatures très dangereuse. Mais, quelque part, ça leur fait une belle jambe. Ils sont en plein territoire Piorad, loin de tout, ne toucheront jamais l'argent promis par Théophile (à moins que, ô miracle, celui-ci ait survécu jusque ici). Il ne leur reste plus qu'une seul chose à faire: Se rendre à Durville pour toucher les 15000 Thams promis au mercenaire (voir scénario page 89). Nous retrouverons donc nos joueurs en pays Batranoban dans la prochaine extension: *Poussière d'Ange*.



L'AMOUR A MORT

ou
Qu'est ce qu'on fait pendant les longues soirées d'hiver ?

Ce scénario peut être joué "seul" ou être inclus dans la campagne *Eclat de Lune*, ce pour quoi, avouons le, il a été écrit. Vous trouverez donc deux introductions, adaptées à chacun de ces cas.

L'ambiance de cette aventure est très calme: dialogue, role-playing et sexe (surtout sexe, d'ailleurs) en sont les trois mots clés. Il est assez facile à résoudre et vos joueurs apprécieront sans doute cette pause délicate dans un océan de violence et d'incompréhension...

Introduction pour les nouveaux joueurs

Au cours de leur périple dans le Nord, où ils viennent de terminer un petit contrat de mercenariat, nos porteurs préférés font escale à Taniët, un petit village au Nord du pays Thunk. Coincé entre deux hauteurs importantes, Taniët est une escale obligée de la route vers l'ouest... Quand une affreuse tempête de neige les oblige à faire escale dans ce ô combien paisible et charmant endroit.

Introduction en accord avec la campagne

Nos petits compagnons préférés, les porteurs d'armes, ne sont pas contents du tout de s'être fait berner par une espèce de petite pimbèche (ou par une arme, parce qu'il est tout à fait possible qu'ils s'imaginent que c'est White-Bear qui a forcé Tiny à tuer son oncle) et sont donc à la poursuite de la demoiselle. Le dernier indice donné par un convoi de fourrures mené par des Thunks rencontrés sur la route est que Tiny se dirigeait vers Taniët, dernier havre de civilisation avant une série de pistes dont certaines mènent vers le Sud. Les joueurs arrivent donc, sans un instant à perdre car ils sont chauds sur la piste de la donzelle, à l'orée du village.

Taniët

Taniët est un village de huit cent habitants, tous Thunks. La population vit de pêche, de chasse et de commerce de graisse, d'ivoire et de fourrures. Taniët a en effet la particularité d'être à la fois sur le delta du Fleuve Blanc et sur la côte (à ce niveau on ne sait d'ailleurs plus trop ce qui est fleuve et ce qui est la mer) et donc d'avoir accès aussi bien à la faune d'eau douce qu'à la faune maritime. Le fleuve blanc a beau être gelé les trois quarts de l'année (mais le courant passe sous la croûte de glace), il est quand même parcouru par des courants plus chauds (venant de sources chaudes en amont) et des morses baignent aux alentours... fournissant la graisse, la fourrure et surtout l'ivoire dont nous vous parlions plus haut.

A moins d'un polac au sud du village commence une immense forêt qui leur fournit bois et gibier.

Les maisons sont en bois dur, hautes d'un seul étage mais toutes en bon état et bien chauffées, et l'intérieur respire une bonne richesse paysanne (vaisselle en terre cuite, tissus de cotons divers, fourrures, tapis, lampes à huile, meubles en bois, bibelots en ivoire). Il s'étale sur un terrain assez plat, à la végétation rare, style "taïga". Une petite place ronde est au milieu du village, entourée par une série de plus grand bâtiments. Pour arriver à la forêt, il faut grimper par une série de terrasses naturelles "taillées" dans le rocher, qui ne sont évidemment pas praticables par des chevaux... la piste passe donc bien par le village, et uniquement par là.

Pour le Maître de Jeu

Quelque part dans le Sud, dans le glorieux pays Batranoban, se trouve un homme dénommé Corman Zimra. C'est un noble riche et puissant, dont les ambitions sont innombrables... Nous n'allons pas en traiter plus avant ici, car Corman Zimra est le personnage principal des scénarios de la future extension *Poussière d'Ange*, sur les Batranobans et les Gadhars, et les joueurs, dans la continuité de la campagne *Eclat de Lune* le confronteront bien assez tôt et apprendront alors les détails de ses motivations. Pourquoi alors en parler ? Parce que l'influence de Corman Zimra s'étend déjà, quoique d'une manière indirecte, sur ce petit scénario.

Un des buts de Corman Zimra est d'affaiblir la puissance (pourtant déjà moribonde) des Derigions. Pour cela, quoi de mieux que de réveiller leurs anciens ennemis, les Piorads, pour que leur entière puissance se déverse sur Pôle. Mais les Piorads perdent beaucoup trop de temps et d'énergie à combattre les Thunks... si ces derniers étaient éliminés, les Piorads ne feraient sans aucun doute qu'une bouchée de ces dégénérés. Connaissant la liberté sexuelle totale des Thunks, Corman Zimra s'est décidé à agir. Son idée est d'une simplicité extrême: il a décidé de leur inculquer une MST (Maladie Sexuellement Transmissible, as you know) mortelle... La méthode devrait normalement être efficace... Après tout c'est une MST qui est venue en quelques courtes années à bout des anciens Orcs. Et puis, Corman Zimra n'a rien à perdre, il en profite pour tester le produit... il ne risque rien si le "coup" ne marche pas.

L'alchimiste qui a fabriqué ce que sur un autre monde on appellerait un virus est un dénommé Yassine Firana, que Corman tient par un chantage assez ignoble (détails dans la prochaine extension). Yassine a payé très cher un mercenaire Alweg - demi-Thunk, demi-Batranoban - et lui a inculqué, avec son accord, la maladie.

Les ordres donnés à Marocas, ce mercenaire, sont de s'introduire dans la vie quotidienne des habitants de Taniët, de profiter de leur hospitalité, disons, sexuelle pour passer à tous la maladie. Taniët a été choisi fort intelligemment parce, comme il a été dit plus haut, c'est une bourgade commerçante et que beaucoup d'habitants partent en été sur les routes et sillonnent les autres villages Thunk pour échanger leurs produits, transmettant ainsi la maladie. Marocas qui ne veut pas mourir a sur lui l'antidote qu'il devra prendre une fois qu'il jugera sa mission accomplie. Marocas est arrivé à Taniët deux jours avant les joueurs...

L'arrivée

Au fur et à mesure que les joueurs se rapprochent de Taniët, le temps tourne à l'orage et une immense tempête de neige se lève. Le vent glacial gèle les joueurs et ceux-ci sont donc heureux, après quelques heures de voyage, d'apercevoir dans l'immensité blanche les formes brunes des premières maisons de Taniët. Les habitants sont réfugiés dans leurs foyers, bien au chaud. Les joueurs vont sans doute s'arrêter pour vérifier que Tiny est bien passée par là ou qu'elle ne s'y est pas arrêtée, coincée par la tempête. La population (décrite dans le chapitre suivant) a bien vu passer le convoi de la jeune-fille.. Tiny a continué son chemin dans le blizzard, nos joueurs vont donc faire de même. A un kilomètre du village, ils tomberont sur un spectacle désastreux. Une petite avalanche a déclenché un éboulement de rochers et la piste est complètement bouchée... Tout ceci s'est passée il y a une heure à peine. Le vent et la neige redoublent alors de violence. Les joueurs pourraient, au prix d'une escalade longue et dangereuse passer le barrage naturel... Mais leurs chevaux, c'est absolument hors de question. Or à pied les joueurs auront toutes les chances de mourir de froid, et de toute manière, même s'il survivent, ils mettront tellement de temps qu'ils auront perdu sûrement la trace de Tiny. Retour donc à Taniët... au moins pour demander des conseils.

Les Thunks sont aimables et habitués par leur commerce à traiter avec des étrangers. Ils accueilleront donc les nouvelles avec compassion mais avec philosophie: il arrive assez souvent que les terrasses s'éboulent. Les hommes valides du village (à peu près deux cent cinquante) dégagent alors la piste, utilisant de grandes poutres comme leviers puis des rondins sur lesquels ils peuvent faire rouler les rochers. Ce qu'ils vont faire... après le blizzard. Rien n'est possible tandis que la tempête continue... En moyenne, une tempête d'une telle force ne dure que deux ou trois jours.

La population

(Ce paragraphe et ses conséquences au fil du scénario ne sont à prendre en compte que par les joueurs qui jouent la campagne.) Il y a un renseignement extrèmement important que les joueurs peuvent apprendre à Tanïet: c'est que WhiteBear, la fameuse arme de l'ex homme-aux-ours, a réussi à lancer un appel au moment où Tiny traversait Taniët. Cet appel a été entendu par l'arme d'un chasseur Thunk, qui n'a pas tout compris mais qui en a été assez frappé pour en parler à sa famille. Puis le Thunk est parti dans la forêt à peu près au moment où les joueurs sont passés par Taniët la première fois - peut-être se sont-ils croisés. Le chasseur ne comptait pas revenir avant deux trois jours, et maintenant, avec la tempête, il va peut-être rester plus longtemps absent. Ce renseignement (voir Losti et Rel) doit venir naturellement, si les joueurs discutent avec les membres de la tribu ou parlent de Tiny.

Voici la description des gens avec qui les joueurs vont être forcés de cohabiter pendant quelques jours:

SISNOUCH, le chef, et ses filles

C'est Sisnouch qui offrira aux joueurs officiellement l'hospitalité du village. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, ridé comme une vieille pomme. Il jouera d'abord un "rôle" de vieux sage sérieux et indéchiffrable... mais ce n'est décidément qu'un rôle. Sisnouch a un grand sens de l'humour et adore dire les pires conneries en gardant son air impassible, à tel point que les joueurs croiront peut-être avoir mal entendu.

Ses buts: Que sa tribu ne s'attire pas d'ennuis avec des porteurs d'armes, et ne s'attire d'ailleurs pas d'ennuis tout court. Accessoirement, qu'une de ses filles réussisse à en séduire un de ces porteurs étrangers et le convainque de rester dans le village comme protecteur.

Ses trois filles s'appellent Marouye, Delouine et Vad. Marouye et Delouine sont deux jumelles de 19 ans. Elles ont très bien compris les intentions de leur père et n'ont rien contre, du moins en principe: mais elle sont habituées à d'excellents traitements (Reportez vous au chapitre "L'art et la manière" ci dessous) et ne supporteront pas d'être traitées cavalièrement. Vad a 20 ans, est la plus belle des trois (sa mère était Derigion et le métissage est très réussi) et est très difficille à séduire. Pour des raisons qui seront expliquées plus loin...

Comment résoudre le problème: Quel problème ?

LES VIEUX

Il s'agit de trois hommes et de deux femmes entre 40 et 60 ans. Tous sont d'accord avec les actions de Sisnouch... sauf Marya, une femme de quarante ans, un petit peu folle il faut l'avouer.

Ses buts: Elle voudrait, tout bétement, devenir chef à la place du chef. Vieux comme le monde... Cela fait des années qu'elle essaye de retourner le conseil contre Sisnouch, sans succés, et cela lui a un peu monté à la tête... L'arrivée des porteurs l'arrange d'une certaine manière... Elle voudrait que les joueurs commettent des exactions (des porteurs d'armes commettre des exactions ? Vraiment, quelle drôle d'idée...) pour pouvoir s'en servir comme argument pour renverser Sisnouch en disant que sa décision d'offrir l'hospitalité à des porteurs d'armes étrangers a conduit à la catastrophe. Elle va donc leur faire boire beaucoup d'alcool et surtout leur créer des tas de sortes d'ennuis en espérant que ceux-ci s'énervent et tuent quelqu'un. Elle sera ensuite la première à demander à ce que les porteurs soient chassés ou tués, sans se soucier des dégats et des morts que cela peut causer chez les membres de sa tribu, si les joueurs se rebiffent, par exemple.



Guerriers Thunks

Quelques ennuis que Marya peut créer (par ordre d'importance, à saupoudrer le long du scénario à la volonté du maître de jeu).

Des menus larcins: Les affaires des joueurs (sauf leurs armes magiques) seront volées, une par une, et seront retrouvées déchiquetées dans la neige ou ne sont pas retrouvées du tout. Les joueurs penseront sans doute à la bande d'enfants de 4 à 11 ans qui les suivent pas à pas dans le village en rigolant comme des fous. Le problème est que les enfants sont innocents, qu'accusés ils viendront se plaindre à leurs parents et que les père prendront ces accusations comme très offensantes... et voudront le régler en duel (Voir "Combats rituels chez les Thunks", page 81. Les duels seront au premier sang mais peuvent dégénérer selon les actions des joueurs).

Incitation à la violence: Il y aura sans doute au moins un non-Thunk parmi les joueurs... Ces étrangers, pense Marya, ne sont pas au courant de nos coutumes et viennent d'un pays où on traite les femmes comme du bétail (Marya confond tous les peuples à part les Thunks et les Piorads). Elle va donc aller raconter au ou aux joueurs étrangers que telle ou telle fille (au choix du maître de jeu, plutôt celle qui ont résisté aux joueurs) désire l'entretenir seule à seule dans un coin tranquille. Elle pense que "l'étranger" ne pourra résister à la tentation de la violer, que la fille se plaindra - n'oubliez pas que le viol est une très grave offense chez les Thunks - et que tout cela retombera sur Sisnouch. C'est dans les choses du possible, mais ce genre de plan est dangereux et pourrait même se retourner contre Marya.

Elle va ensuite essayer de faire monter la jalousie chez les amants des jeunes femmes séduites par les joueurs en racontant - elle même n'y croit pas - que les étrangers ont des épices magiques et qu'ils droguent les jeunes femmes pour qu'elles ne leur résistent pas. Ceci accompagné d'arguments style: "Comment voulez-vous qu'elles choisissent en connaissance de cause des étrangers plutôt que vous, quand on voit la gueule qu'ils ont et la gueule que vous avez ?" Ce genre d'arguments sera repris mot pour mot par les jeunes Thunks un peu agressifs ce qui devrait finir par énerver les joueurs.

La mise en exergue de la maladie: Quand les premiers cas se déclareront (voir plus loin) Maya passera au discours haineux, accusant les joueurs d'en être responsables. Ce qui devrait énerver les joueurs et pourquoi pas, les pousser à l'enquête.

Comment résoudre le problème: En se rendant compte que Marya est la cause de tous ces problèmes, ce qui est facile: il suffit de surveiller les affaires ou de faire un minimum d'enquête. Accusée, Maya sera terrifiée et hystérique. Elle avouera tout en hurlant et s'enfuira dans la tempête si elle se sent trop agressée. Elle sera de toute manière radiée du conseil des anciens.

LES JEUNES

Comme partout dans le monde de Bloodlust, la population est assez jeune. Voici une dizaine de noms et de toutes petites indications dont vous pouvez faire usage ou non:

Chaü: Chaü est un jeune homme de vingt ans, orgueilleux et frimeur. Il essaiera de se faire valoir et toute réussite des étrangers l'énervera personnellement. Il se fera un devoir de casser les coups des joueurs s'il le peut et s'ennivrera beaucoup.

Noun: Ce gamin d'une quinzaine d'années rêve d'être porteur d'arme et passera son temps à essayer de convaincre le joueur le plus sympathique de lui donner son arme. Non, non, vous ne rêvez pas ! En cas d'un probable refus, il proposera aux joueurs de devenir leur "page" et de les suivre dans leurs aventures. Comme ça, dira-t-il, je récupérerai l'arme du premier qui mourra !

Losti et Rel: Ce sont deux amoureux; Losti est le garçon est Rel la fille. Rel se servira des joueurs pour rendre Losti jaloux, puis, quand elle l'aura bien fait souffrir, elle se rejettera dans ses bras et ils auront des réconciliations larmoyantes. Losti est le frère du chasseur porteur d'arme (Laus) qui est parti en forêt avec le message de White-Bear. Laus a juste raconté à son frère que l'arme de la jeune-fille avait parlé à son arme et lui avait dit quelque chose de bizarre, ce que Losti a répété tout autour de lui.

Tawine et Neessen: Deux frères de 25 ans sans défauts particuliers, mais qui se méfient des porteurs d'armes et qui garderont donc tout le temps un oeil sur les joueurs pour vérifier que ceux-ci ne font pas de bétises.

Maelle: Une jeune-femme avec deux enfants de cinq à sept ans, curieuse de tout et avide de récits de voyages.

MAROCAS

Marocas est donc le mercenaire infecté. Il ne cache pas son métier (mercenaire) et affirme qu'il se repose d'un contrat, et qu'il repartira dès que la saison sera plus propice. Il est beau - il a été choisi pour cela - mais pas assez baratineur au goût des jeunes Thunks qui aiment la poésie et la conversation. Il a quand même réussi à accomplir plusieurs fois son devoir et certaines jeunes-filles sont infectées: Marouye, Rel, Vad, Maelle (Au maître de jeu de suivre l'infection des joueurs, ou directe, ou indirecte, sachant que les trois jeunes filles vont au cours des soirées infecter des jeunes-hommes qui à leur tour infecteront des jeunes filles... etc)...

Bref tout se passe bien pour le mercenaire... sauf que le pauvre n'est qu'humain, et qu'il est bêtement tombé amoureux, ce qui va lui compliquer nettement les choses. La première jeune-fille qu'il ait réussi à séduire est, contre toute attente, Vad, la fille aînée de Sisnouch et la plus belle. Il l'a évidemment infectée, mais l'a regretté avant la fin de la nuit. Ils discutèrent longuement, et Vad lui parla de ses rêves secrets: elle s'ennuie à mourir dans ce "trou" et voudrait voir Pôle, d'où sa mère était originaire. Marocas lui a promis de l'emmener là bas, car "Je serai bientôt riche..." Pour lui prouver, il raconta toute l'histoire, qui agita une sorte de corde macabre chez Vad. La jeune-fille avait en effet été tenue légèrement à l'écart pendant son enfance. Elle pense que c'est à cause de son origine sang-mélé (mais peut-être n'est-ce qu'à cause de son sale caractère) et en veut à son père et à sa tribu. Elle jura donc de ne rien dire et attend tranquillement que Marocas touche sa prime. Celui-ci lui a promis, bien entendu, de "l'antidoter" avec lui (Voir chapitre "L'antidote" pour plus de détails sur la manière de passer l'antivirus).

Ses Buts: Sont clairs, il me semble...

Comment résoudre le problème: La maladie est mortelle... au bout de six mois en moyenne. Cependant, le "virus" est encore expérimental et les résultats ne sont pas tout à fait fiables... ce qui fait que quelques personnes à la constitution plus faible vont malheureusement être touchées extrêmement rapidement. Ses personnes (trois au grand maximum) devront être choisies par le Maître de Jeu selon les liens que les joueurs auront tissés. La mort devra être rapide - quelques heures à peine - et survenir après une forte fièvre et des vomissements.

Toute la tribu va s'intéresser au problème... Les joueurs devraient s'y intéresser aussi: s'il s'agit d'une infection, ils sont peut-être déjà touchés (et de fait, ils le sont sans doute).

Les joueurs poseront sûrement des questions aux vieux Xias, le soigneur de la tribu: appelé par les parents des malades, il restera tout à fait impuissant devant la maladie mais pourra aider les joueurs à faire des conjonctures. En effet il écarte l'hypothèse de l'intoxication alimentaire, tous ayant partagé le même genre de repas. Une épidémie, peut être... mais elles se manifestent rarement en hiver. En fait le vieux Xias pense que les joueurs ont amené, peut-être involontairement, le gène d'une maladie inconnue. Ce qui devrait venir à l'esprit de nos porteurs, c'est qu'ils ne sont pas les seuls à être arrivés récemment...

Mais la piste principale n'est pas celle-ci. Il se trouve qu'un petit garçon de quatre ans, Vilu, a entendu la conversation entre Marocas et Vad. Il n'a pas vu le visage de Marocas, seulement celui de Vad, et n'a pas compris toute la teneur de la conversation. Mais il se souvient quand même de quelques mots qui l'ont marqué... "Mort, Sexe, Toucher argent quand tous les Thunks seront infectés".

Vilu essaye d'expliquer ce qu'il a entendu depuis le début de ce scénario... mais personne ne le comprend, parce qu'il parle très mal et que de toute manière, nul ne prend la peine d'écouter ce qu'il dit. Et pourtant, voyez un peu: "Vad elle parlait avec un monsieur" et, après la première morte, "Vad elle parlait avec un monsieur et c'est pour cela que les gens y meurent c'est à cause du sex-xeu". Le Maître de Jeu devra jouer à fond sur ce principe: alors que la bande d'enfants suit les joueurs partout et qu'ils sont confronté aux vols et autres chatteries amusantes provoqués par Marya, noyez les réflexions du petit garçon dans une multitude de conversations, de plaisanteries et de blagues stupides des autres enfants. Au fur et à mesure que les jours passeront, cependant, l'enfant se fera de plus en plus insistant, et les joueurs finiront bien par l'entendre...

L'enquête est alors presque résolue: il suffit, par l'espionnage (Vad va toutes les nuits rejoindre Marocas et il leur arrive de parler de l'avancée du "projet") ou par l'interrogatoire de remonter de la jeune-fille au mercenaire. Si celui-ci se sent en danger, il essaiera par tous les moyens de fuir: à vous la poursuite effrénée dans la neige, sur les rochers, dans la forêt...

Ce que savent Marocas et Vad: Marocas (Et Vad à laquelle il a tout raconté) sait qu'un grand seigneur Batranoban, dont il ne connait pas le nom (Marocas prend Yassine Firana pour le véritable instigateur du projet) veut éliminer les Thunks par une MST dont il est porteur.

La contamination s'est faite à la guilde des mercenaires de Durville, où le mystérieux personnage a déposé en gage la somme de 15000 Thams qui devait servir de récompense. Ce qui risque de laisser les joueurs un peu sur leur faim... mais ils ont d'autres Tiny à fouetter et ils retrouveront le grand méchant bien assez tôt, croyez moi. Marocas sait par contre comment utiliser l'antidote. Il suffit de le boire (il n'y en a qu'une dose)...

L'Anti-Virus est alors, lui aussi, sexuellement transmissible ! N'est ce pas magnifique... Il va falloir qu'un des joueurs, ou Marocas contraint et forcé, ou un PNJ quelconque se dévoue pour la communauté... afin de lancer le plus rapidement possible l'anti virus.

Si Marocas est tué avant de pouvoir dire comment se servir de l'anti-virus, deux solutions: Ou vous laissez deviner vos joueurs, ou vous les aidez par l'intermédiaire de Vad (à laquelle Marocas aura expliqué le système) ou de Xias, qui pourra deviner la nature et le mode d'emploi du produit après avoir vu le flacon.

L'antidote est constitué d'un liquide noirâtre dans une petite bouteille en cristal. Il est enveloppé dans un papier parcheminé sur lequel est dessiné, à l'encre, un scorpion noir. (Ce scorpion ne dira rien aux joueurs sur le moment, mais ils s'en rappelleront dans les scénarios de la prochaine extension).

L'Art et la Manière

Le froid aidant, les Thunks sont réfugiés dans leur maisons calfeutrés. Il sont tous très hospitaliers, mais par principe c'est le chef qui les acueillera dans sa maison près de la place centrale. Le chef y loge avec ses trois filles, mais la grande pièce bien chauffée fait office de salle de réunion improvisée et de salle de banquet pendant la tempête.

C'est donc là que dès le premier soir, une vingtaine de personnes (dont toutes celles décrites dans ce scénario) se réunissent chaque soir pour manger, chanter des chansons, raconter des histoires et bien sûr... faire l'amour. C'est donc là que se passeront la plupart des interactions entre personnages.

Attention: ce n'est pas parce que les filles (et les garçons) Thunks sont libres qu'ils sont pour cela faciles. Pour passer à l'acte, pour parler prosaïquement, il faut savoir séduire. Et chez les Thunks, la séduction passe d'abord par la parole...

Il faudra que les joueurs fassent des compliments aux demoiselles, leur racontent leurs exploits guerriers, etc... Et tout cela en role-playing s'il vous plait. Les filles Thunks détestent être bousculées et n'hésiteront pas à jeter quelqu'un qu'elles trouveront "lourd".

Conclusion

La tempête durera pendant trois jours, et il faudra une journée aux Thunks pour déblayer les rochers. Pour des raisons liées au calendrier de la campagne *Eclat de Lune* et pour que le huis-clos ne devienne pas trop pesant, le scénario ne devra pas durer plus de ces quatre jours réglementaires. D'ailleurs dès que les rochers seront enlevés Marocas partira avec la belle Vad accrochée derrière lui sur sa fière monture... Les filles Thunks adultes étant totalement libres, personne ne s'opposera au départ de la fille du chef. Si les joueurs ne parviennent à la solution qu'à ce moment, une poursuite pourra encore s'engager... Mais attention: Marocas aura bu l'antidote avant de partir et l'aura transmis (vous savez comment) à Vad. Il faudra donc en garder au moins un des deux vivants pour que l'anti-virus puisse être "passé" de cette manière, disons, charnelle, aux joueurs et à la tribu !

C'est à la fin du quatrième jour qu'arrive - sourire aux lèvres et ne se doutant pas qu'il était attendu avec impatience - le flegmatique Laus, heureux de sa chasse. Il transmettra avec la meilleure volonté du monde le message de WhiteBear... qui vous est détaillé page 82.

Et si les joueurs échouent ?

Bonne question. Le virus est alors lancé... Le MJ aura alors deux choix: celui de jouer dur mais juste et d'éliminer les joueurs (au bout d'1D6 mois) et toute la race Thunk de la surface de Tanæphis... ce qui arrête net la campagne et cause de tels bouleversements géo-politiques qu'il ferait mieux ensuite de refaire une autre carte (et de racheter un autre jeu). Ou, ce qui serait plus rationnel, de tuer les joueurs (toujours après 1D6 mois) mais de considérer qu'après avoir éliminé quelques milliers de Thunks, le virus pas très au point mute... Et que le massacre s'arrête là.

Personnages du scénario

Sisnouch
Thunk Leader.

Marouye
Thunk normale.

Delouine
Thunk normale.

Vad
Alweg Vétéran.

Marya
Thunk Leader.

Chaü
Thunk Vétéran.

Noun
Thunk normal.

Losti
Thunk normal.

Rel
Thunk normale.

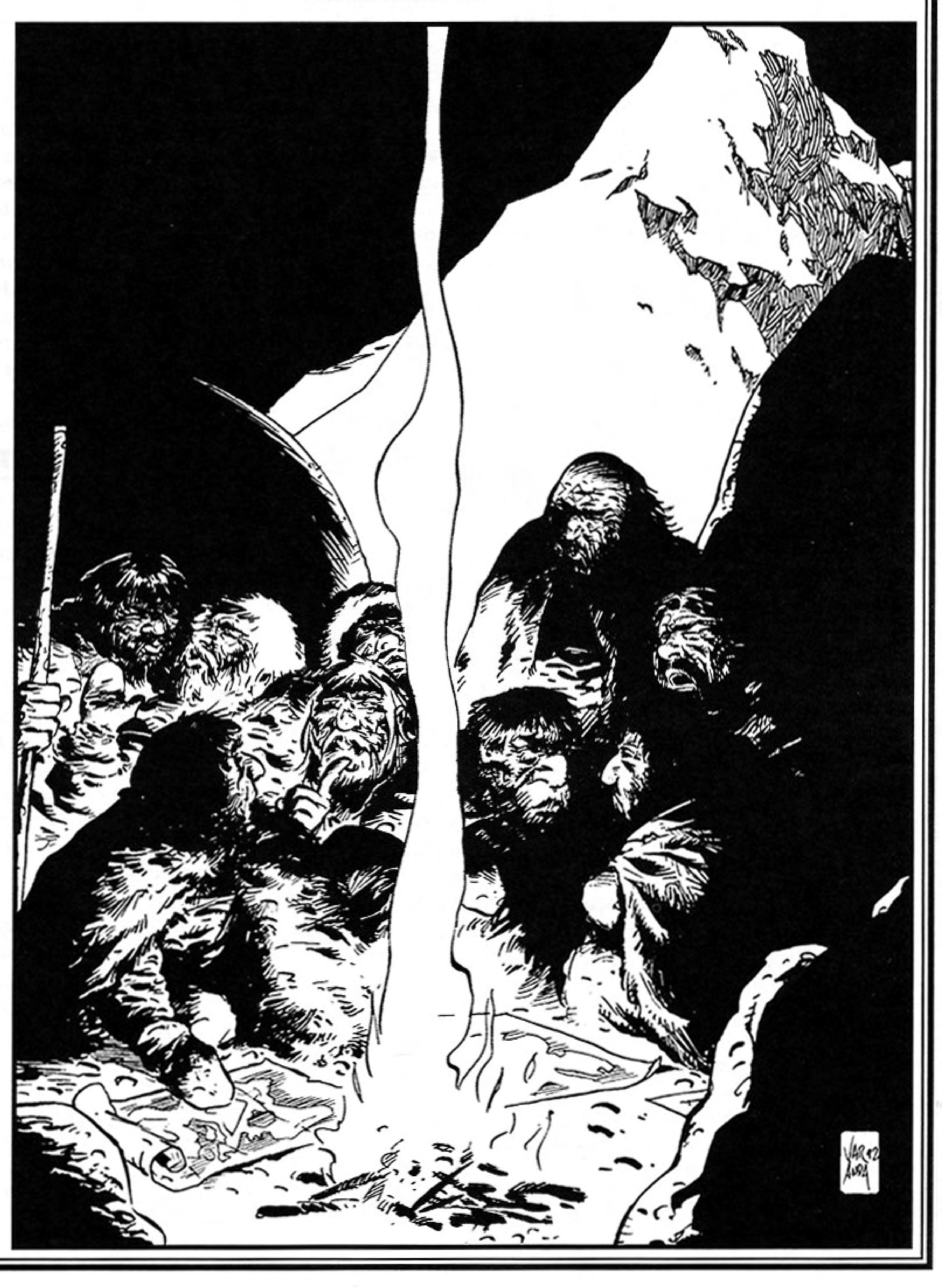
Tawine
Thunk Vétéran.

Neessen
Thunk Vétéran.

Maelle
Thunk normale.

Marocas
Alweg d'Elite.

Laus
Thunk Porteur d'arme.



Flocons de Sang

"Ce qu'est la jalousie ?" répéta doucement la vieille femme en tournant la cuillère dans l'immense marmite fumante. "Ce qu'est la jalousie..."

Dehors, le vent sifflait et faisait battre les minces vitres des fenêtres. La neige dégringolait comme s'il fallait qu'elle se dépèche, vite, vite, avant de se faire rattraper par le froid. Les yeux très bruns de la vieille femme suivirent un temps les arabesques sur la fenêtre.

"La jalousie est un sentiment venu d'ailleurs, mes enfants. Un sentiment plus mordant que la glace qui est dehors, plus dur que le froid sur un enfant abandonné. La jalousie ne devrait pas exister. Elle détruit et elle arrache..."

C'était il y a longtemps, plus d'une trentaine d'années maintenant. Lokae était alors ronde comme la chaleur du feu et ses yeux en avaient la lumière. Dans sa tribu, les hommes étaient forts et courageux, et Lokae aimait se réfugier entre leurs bras. Elle avait dansé toutes les danses de l'amour, elle avait chanté toutes les musiques du désir et la vie était belle en ces jours là.

Mais cela allait changer... Bientôt la neige serait tâchée du sang des guerriers abattus et leurs cris résonneraient jusqu'aux plus hauts sommets.

Flocons de sang est la première extension pour Bloodlust. Elle contient tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour vivre des aventures palpitantes dans les régions du Nord de Tanæphis. Vous y découvrirez les peuples antagonistes que sont les Thunks et les Piorads, la faune sauvage qui y vit et bien d'autres choses encore. Deux scénarios, qui forment le début d'une campagne, vous guideront à travers ces terres enneigées, là où la survie est déjà un but en soi.

Prix conseillé: 144 Francs.
ISBN: 2-908765-21-7

Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke